

# 卡通漫画技法

## 动态篇

尾泽直志 著



中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS

# 序

在设计角色时，你是否想要让绘出的角色拥有生命，且变得栩栩如生呢？

想要画出栩栩如生的人物漫画，最重要的是要把握住生活中的动作，那么要怎么画才能画出自然、不虚伪、而且有魅力的卡通漫画呢？

这也是在从事最近流行的3DCG创作时，所需注意的重点。

所谓的“动作”、“动态”，就是一瞬间里连续的姿势，将这些姿势分别画在不同的纸上，再将它们合起来看，这样就会有“动作表演”的感觉，同时也决定画出的作品是否具有角色魅力。总之，想要画出具有角色魅力的图，首先要将自己幻想成制作电影的导演。本书详细说明何时要做什么动作，或是某个时间角色的分配及视觉效果等。而日常生活中的动作便是漫画、卡通及游戏等创作的基础。

# 画得好……



# 画得不好……



## 目录

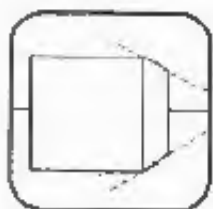
序	2
第1章 缩小图画法 位置的观念	7
1-1 第一步 人物眼神水平线	9
1-2 确定消失点	10
1-3 微妙的动作设计	10
1-4 实际演出1	12
1-5 实际演出2	13
1-6 身体位置	14
1-7 到底哪里出了错?	16
年轻创作家的建议	18
第2章 基本的动作	19
2-1 日常表演	20
2-2	
站姿1 无力的站法	22
站姿2 紧张的站法	24
2-3	
坐姿1 椅子·放松状	28
坐姿2 椅子·紧张状	28
坐姿3 椅子·没有靠背时	30
坐姿4 地面·放松状	32
坐姿5 地面·紧张状	34
2-4	
睡姿1 卧下时	36
睡姿2 仰卧时	36
睡姿3 侧睡时	38
2-5	
走路1 正常时	42
走路2 快步时	44
走路3 慢步时	46
2-6	
跑步1 正常时	48
跑步2 快跑时	50
年轻创作家的建议	52
第3章 各种动作	53
3-1 S字型是重点	54
3-2 站姿时的各种动作	
穿鞋:男孩子	56
穿鞋:女孩子	57
等待的动作	59
在甲车内,1 上班族	60
年轻人	61
敬礼	62
唱歌时	64
穿牛仔褲时	66
站在窗户前面时	68

穿围裙时	70
3-3 坐姿的各种动作	
夏天及冬天	72
好冷啊!	74
用右手写东西的人	76
吃饭时	78
等待的样子	80
着凉	81
看杂志时	82
好累啊!	84
非常难过	85
穿鞋时	86
轻松坐下状	88
女孩子坐姿	90
运动型坐姿	92
取缝隙中的东西时	94
蹲着点烟火	96
骑脚踏车时	98
洗澡或坐在浴缸里时	100
高傲的坐姿	102
坐在吧台时	104
3-4 躺卧的各种动作	
互相拥抱时	106
仰卧时	108
躺在膝盖上	110
精神奕奕状	112
抱着枕头时	114
醒醒时	116
趴着(与猫)	118
3-5 走路的各种动作	
无力状态	120
打太极拳的各种动作	122
东张西望	124
找寻掉在地上的东西	126
拿重物时	128
溜狗时	130
下雨天	132
轻松状(边吃冰棍边走路)	134
照顾她的姿势	136
再见	138
失物招领	140
穿上来宾时	142
迟到了	144
一起逃亡时	146
带着武器走时	148
年轻创作家的建议	150
第4章 纸上实际作业	151
参观职业工作室 Q&A	156

1871

# 第1章

## 缩小图画法 位置的观念



chapter **1**

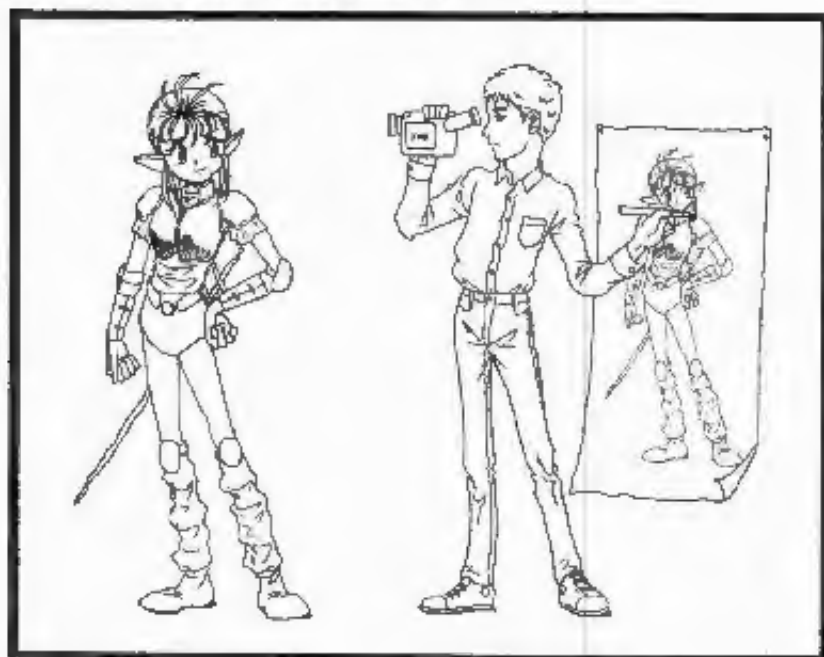


## 第一步 人物眼神水平线（视平线）

画图的时候与拍电影一样，要以用“摄影机拍摄”的角度来看

“摄影机的位置（与绘画者的眼睛位置一样），若非特殊的场合，与被画者的眼睛高度是相同的。接近摄影机的被画者便会变大，相反便会变小。

那么到底要变得多小，或画得多大才是正常的呢？这时，一条眼神水平线便是不可或缺的。



摄影机的高度=被画者的眼神水平线（眼睛的高度）——地平线

平时在背景中不画地平线，在此也是如此，除非是特殊的表现效果才要画上。



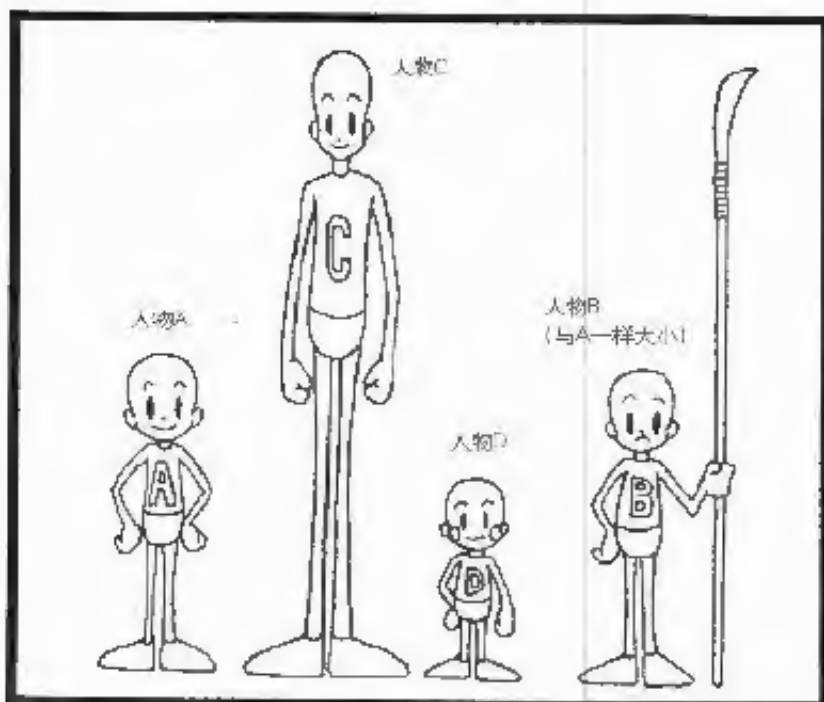
### 基本中的基本

在正常的情况下，眼睛都会在这条线的上方。

### 人物的大小基准

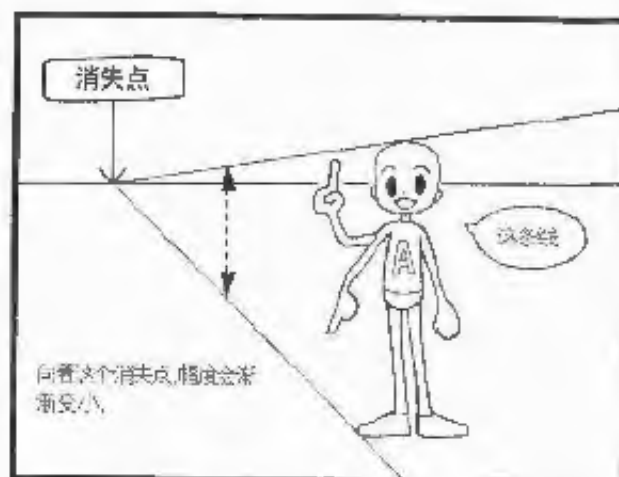
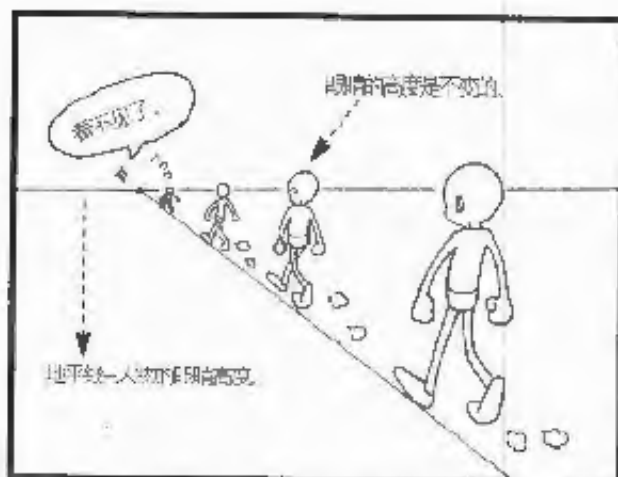
主角以外的角色都以主角为主来决定大小，敌人是1.2倍，朋友是2倍，先将这样的比例表做好便能事半功倍。

在此A是主角。





# 确定消失点

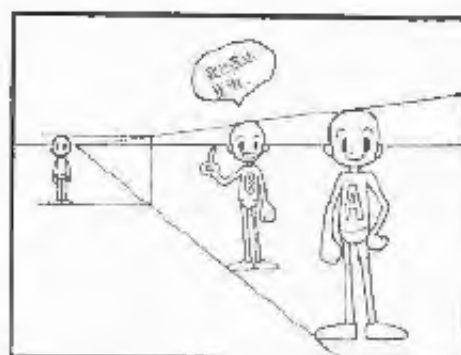


一直朝对面走去,人物便会在地平线上的一点消失不见,这点就称为“消失点”。

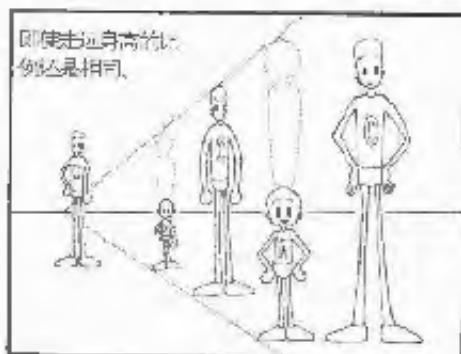
在头上及脚底各画上一条线,这也就是位置线,整体的基准。



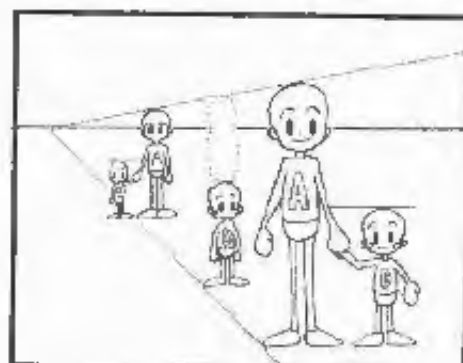
身高与眼睛的位置若相同,那么距离地平线的远近比例也会相同。



人物C是A的两倍高,A有缩小的感觉。



人物D只有A的一半,不管D走多远,变多小,都是A的一半。

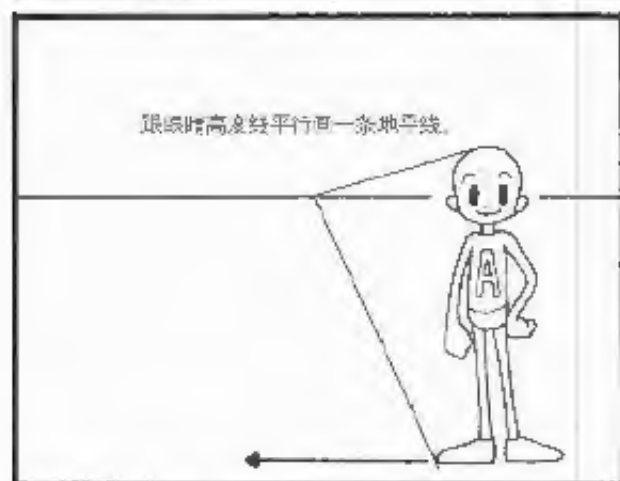


## 微妙的动作设计

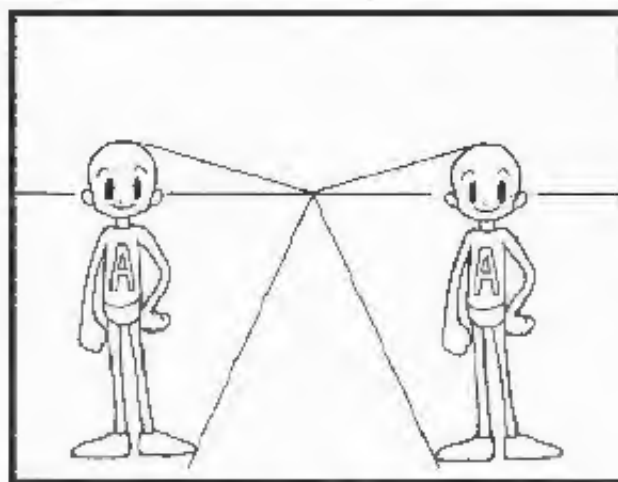
简单地动一下

只要画上消失点及位置线，不管人物身在何处都能动起来，实际画画看吧！

## 简单地向旁边移动

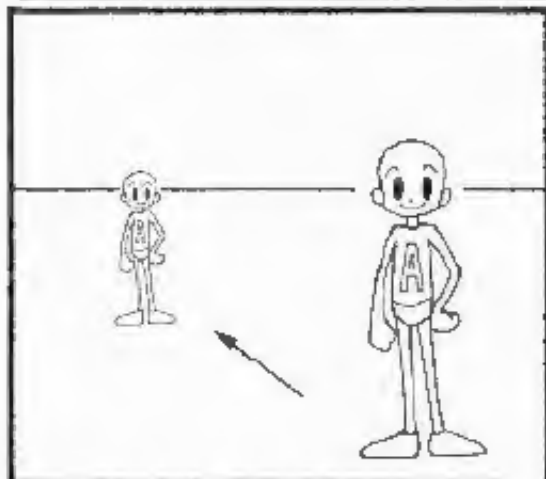


想要移动到哪儿线就画到哪儿。

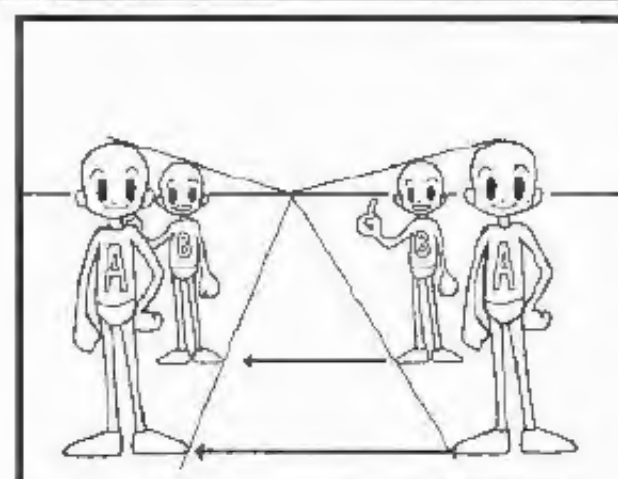


在眼睛高度线上画上眼睛，在平行线上画上脚，

## 先往后走，然后再往旁边走

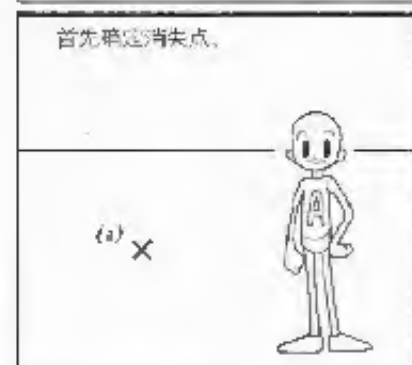


先往后走，然后再往旁边走。

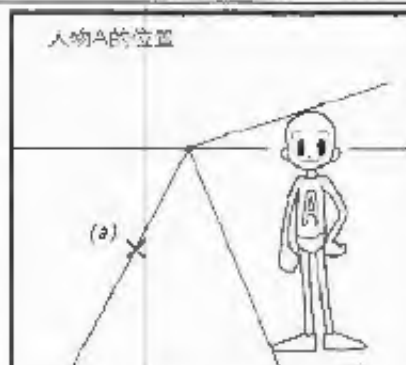


往后(变小)移动后将A往旁边移。

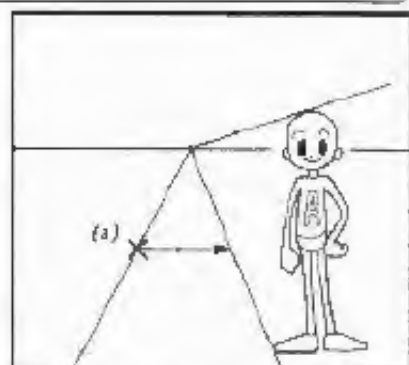
## 斜向移动时



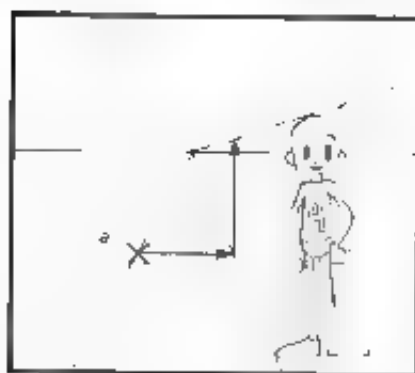
在移动点上写上(a)。



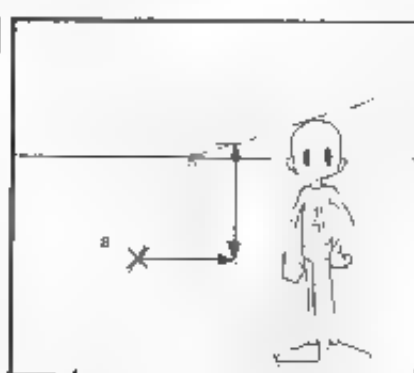
从消失点到(a)画一条线。



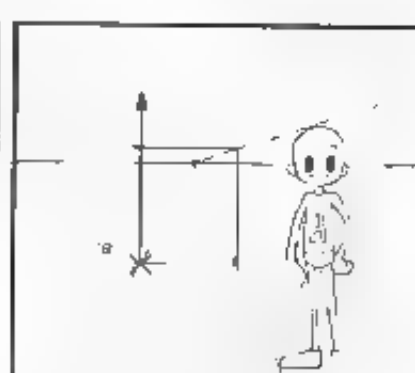
再从(a)到人物A画一条水平线。



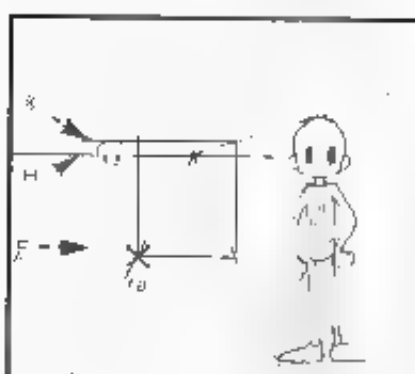
从交点处画垂直画一条线



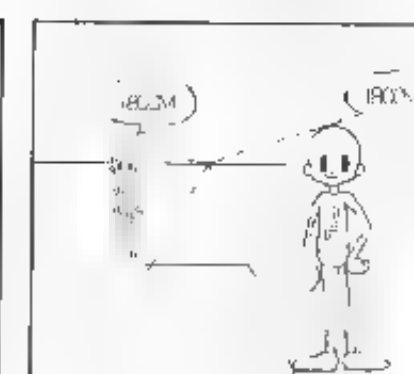
这就是我们点画的身



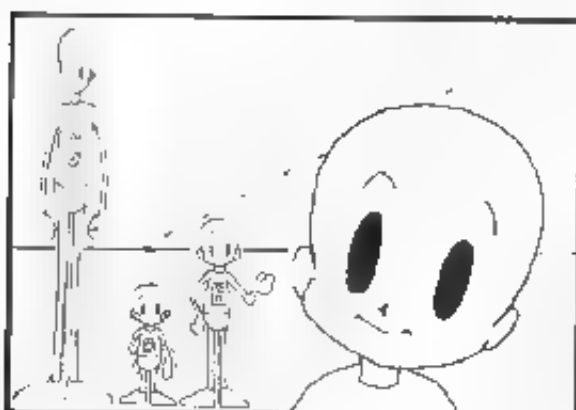
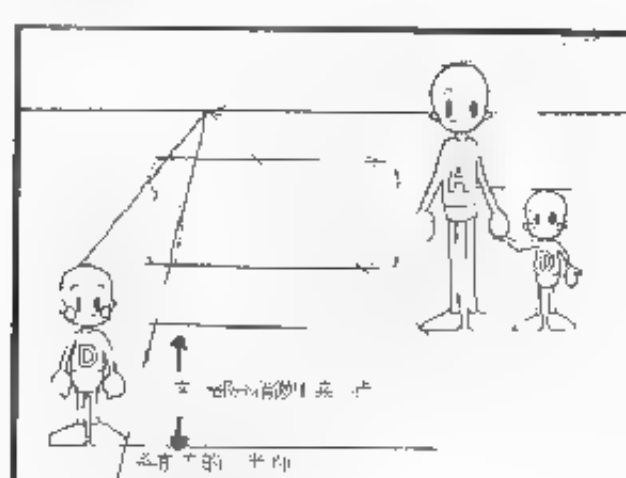
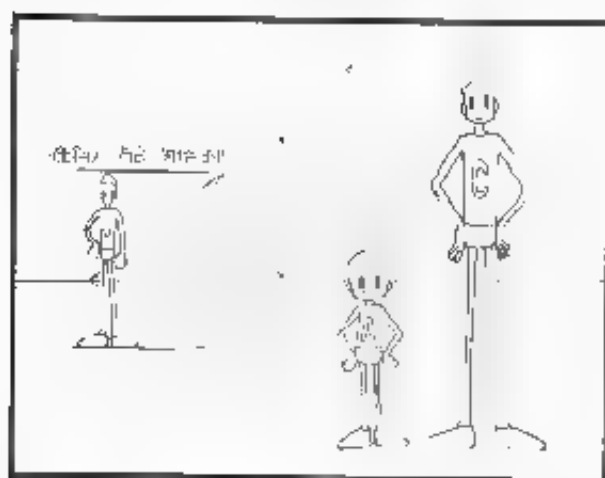
同点画的身



无论是估计身高或身高比例，都要看位置线就是身高，而地平线就是眼睛高度。



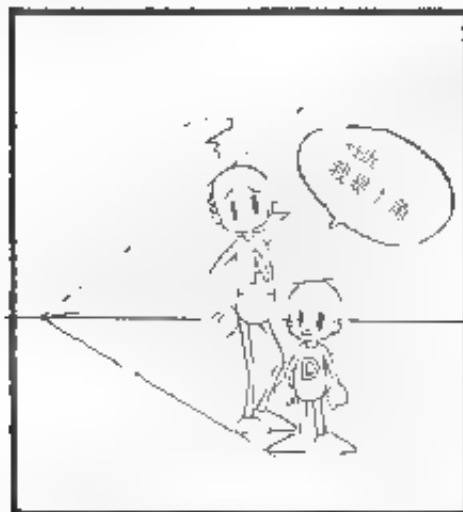
交点与下  
交点与上  
眼睛部分



### 要记着

不管是身高或身高比例，都要看位置线就是身高，而地平线就是眼睛高度。

## 实际演出1

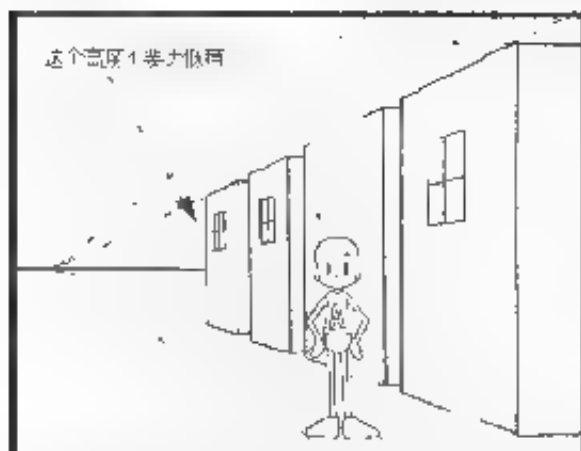


角色C及D在这里抢走了主角A的风头

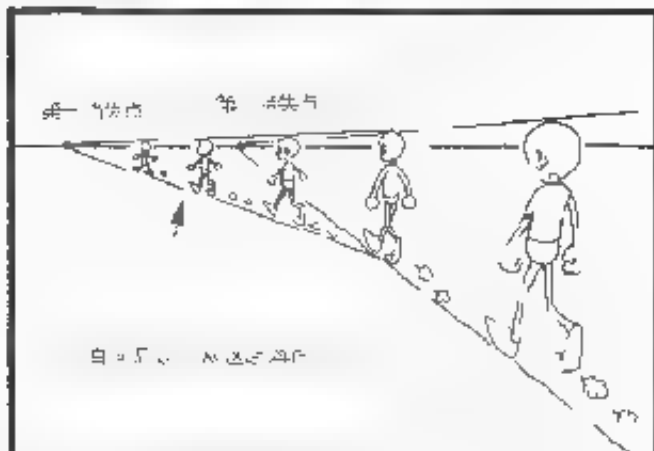
为了让读者能容易明白，可以适当地任意地移动。



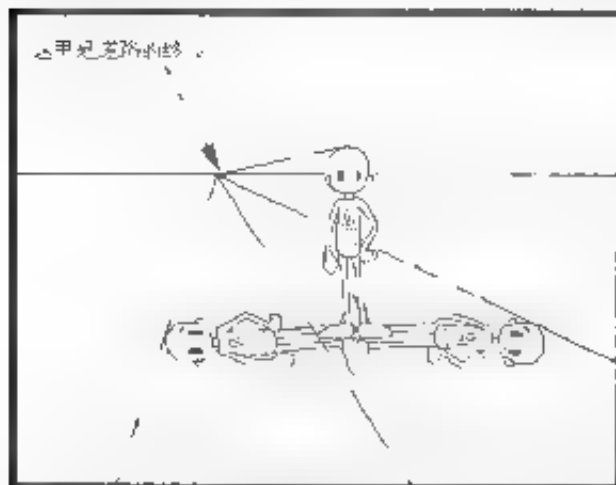
这时候应该怎么办呢?



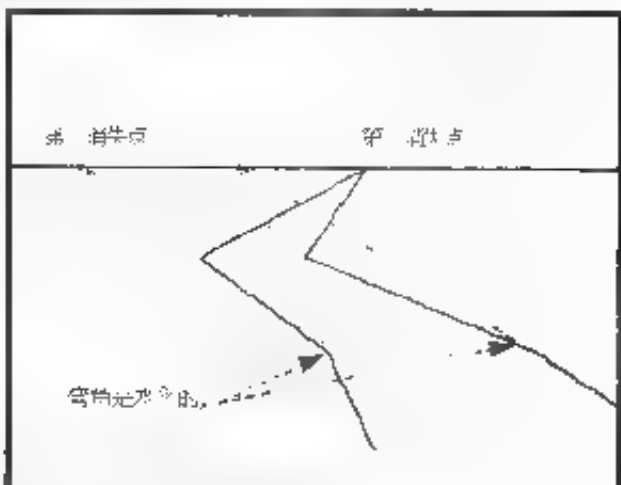
在画建筑物时，确定是主角A的窗口，再与前一页的角色C，画出位置线。



曲线走，走不在曲线1，一个新的角色C，那么，角色A，使才完美。

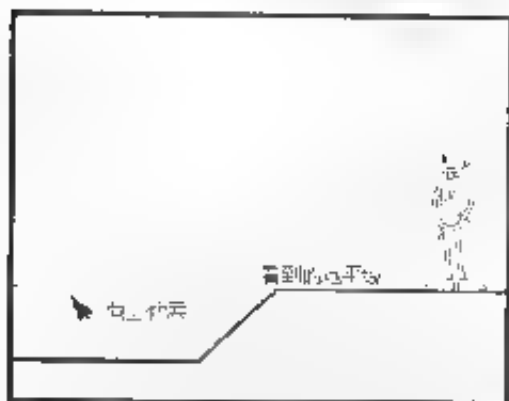


道路宽度的画法：道路的道路宽度就是A的两倍的高度。道路左右两点，将A截掉后，A的脚，到消失点的线，这就是道路的路幅。不要忘记，道路要集中在一个消失点。哈。

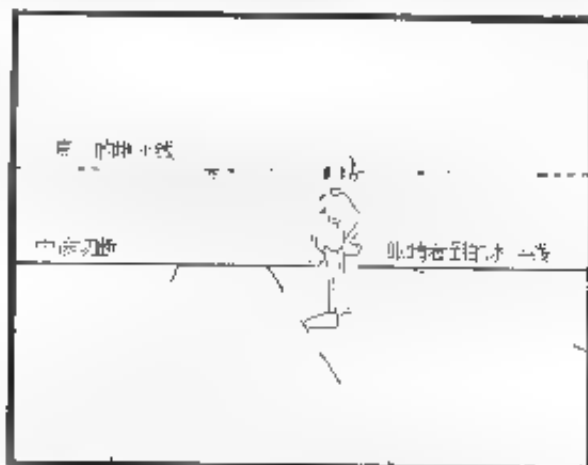


弯曲的道路：弯曲的时候也是如此。在弯曲的线上再作一个消失点。

## 实际演出2



画斜坡时 眼睛看到地平线，实际上，地平线是平的。此时，膝盖的位置，应画在膝盖上。



### 跳跃及蹲下时

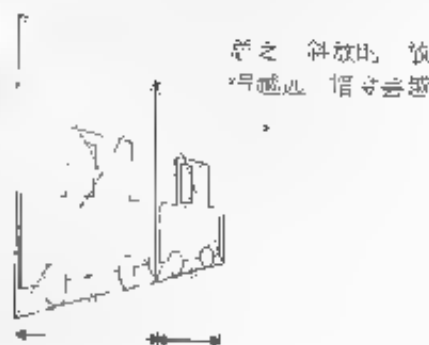
下面画法是长方形，画一条对角线，将它切成两半。



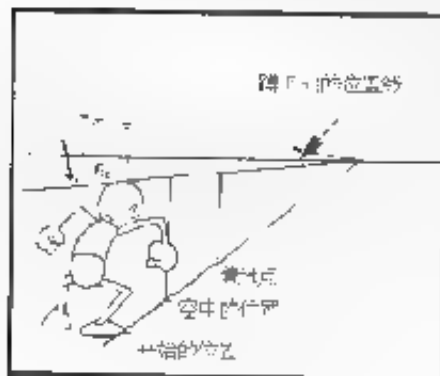
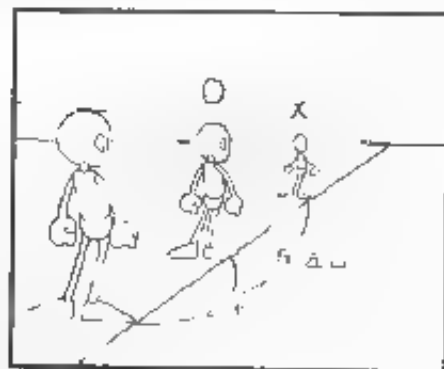
从反面看，容易记住，确的位置。膝盖保持在膝盖上，正画在这个位置。



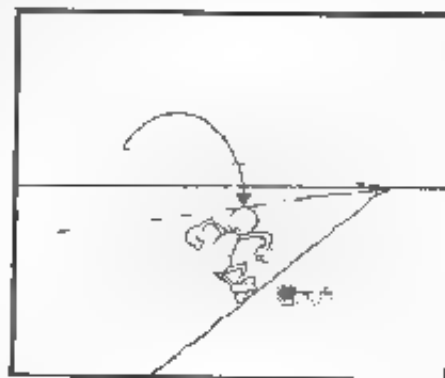
膝盖画在膝盖上，正画在这个位置。



跳跃时膝盖位置也一样，膝盖应稍微前一点。

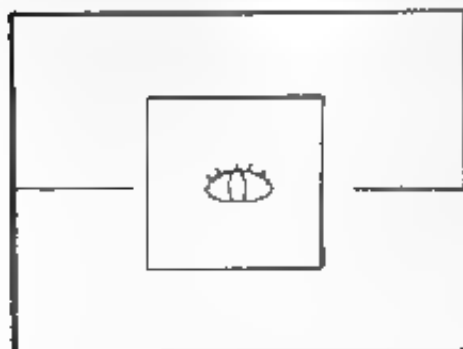


在画图中先确定开始的位置，在空中先位置及着地点，在最初的位置点上，开始画在空中跳下的样子，在空中上到最高点画一条线，这样，来着画就不会有画不好的情形。



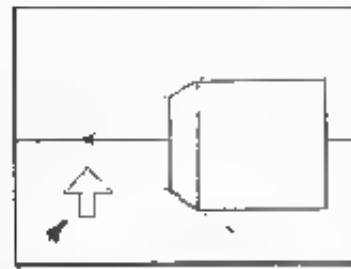
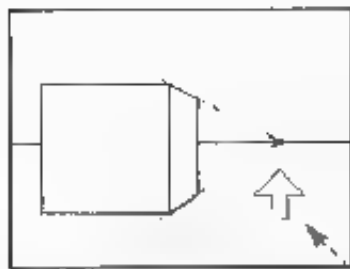
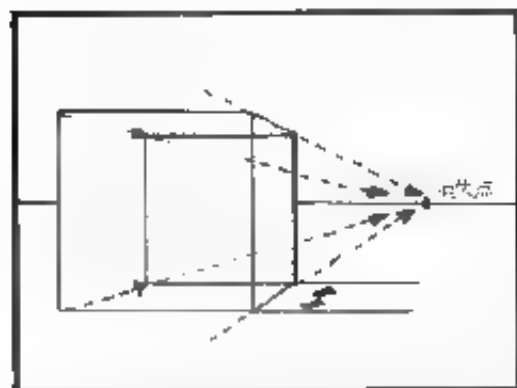
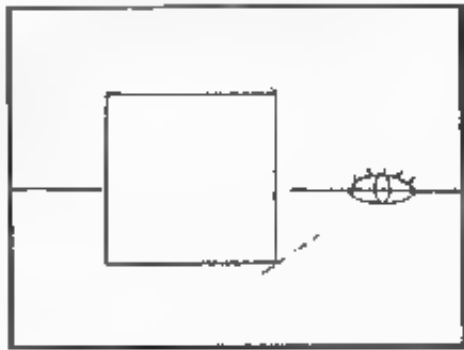
## 身体位置

你是否觉得不好掌握人物在转身及换位方向上的形态呀？这是没有做好“身体位置”这一动作的缘故。至少是身体或脸位变成立体的，同时还有这条位置线的存在。首先使用箱子来思考看看。



正面看时  
眼睛 摄影机 箱子的  
中心 = 地平线的高度。  
这时 消失点被箱子遮住  
看不到。

若将视线移动一下，便能够  
看到消失点。



摄影机 眼睛 了方向

从摄影机（眼睛）的地方看去 箱子应缩小。但往里头缩，  
的方子，位置线，才会有变化。

从消失点到箱子的各个角度画线

这个箱子的位置线 往里头缩小 立体的厚度

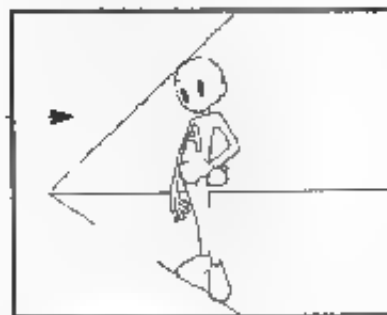
俯视及仰望时也会改变地平线



仰望上摄影机的角度还要  
高一点地去看

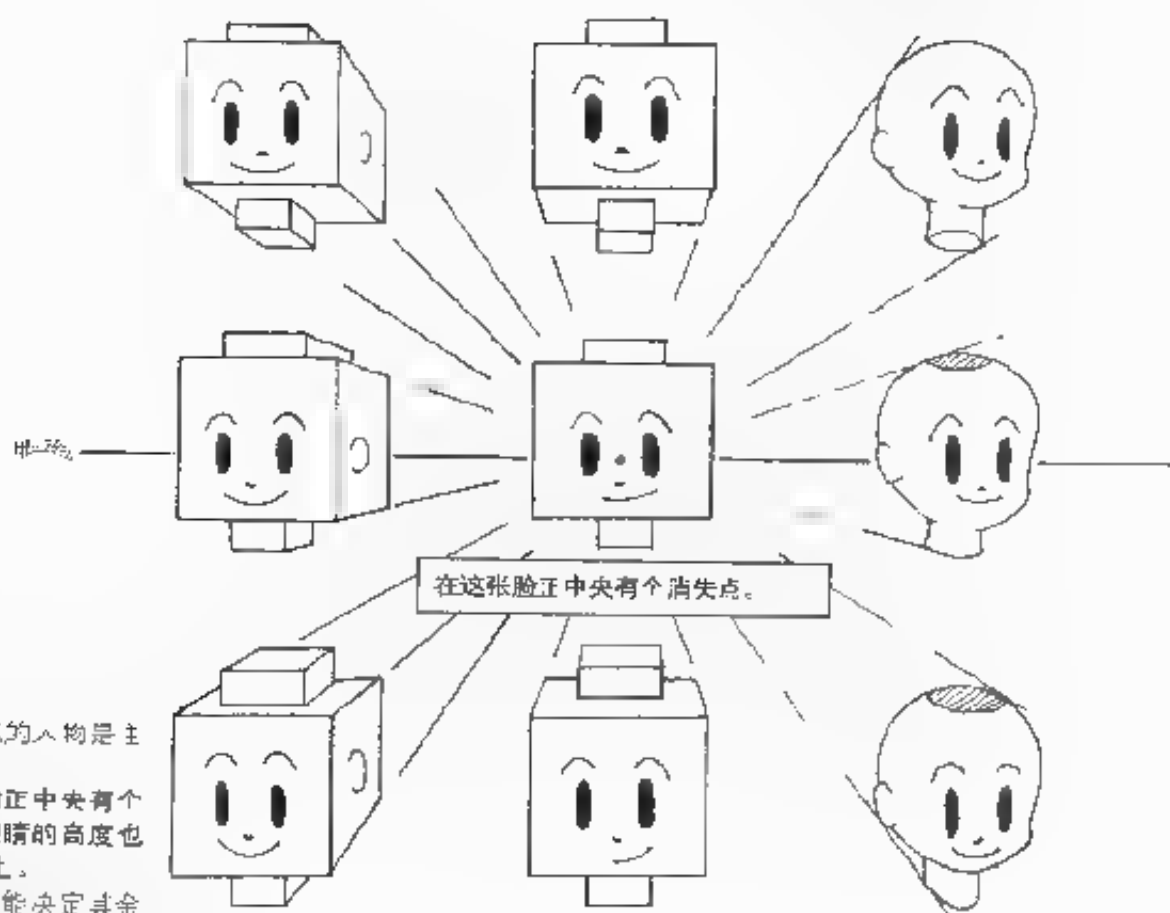
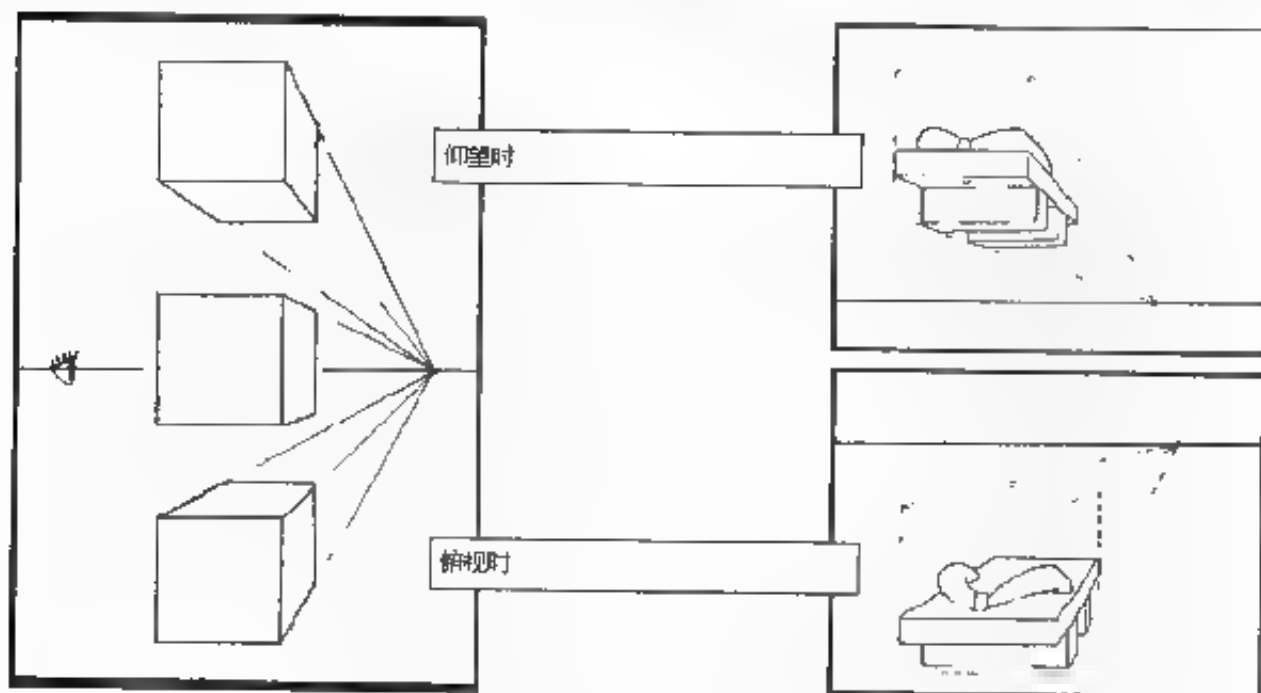


俯视时的感觉



仰望时的感觉

这次我以人眼为例，若从一行看时，镜头就会看到穿戴的鞋子，若从下往上看时，仰望便会看到鞋底的部分。这时要将摄影机左右转令位置，上下要移动。

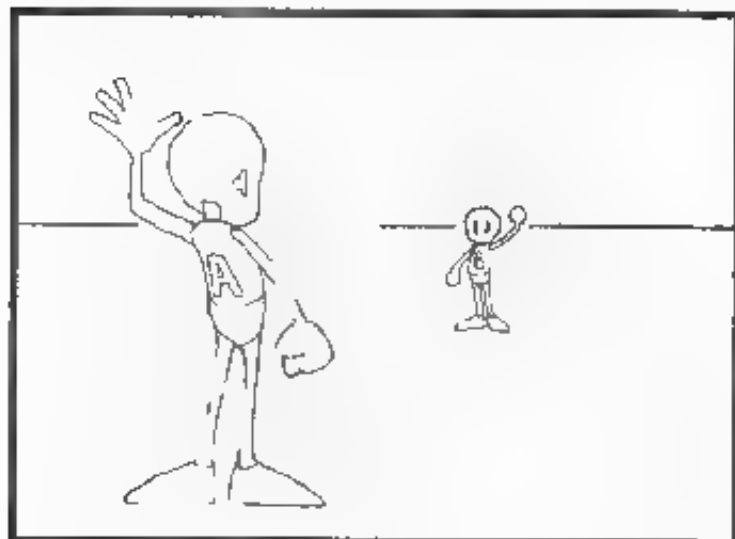


位于中心点的人物是主角，这个主角的正中央有个消失点，眼睛的高度也在地平线上。这样一来便能决定其余配角的位置线。



## 到底哪里出了错？

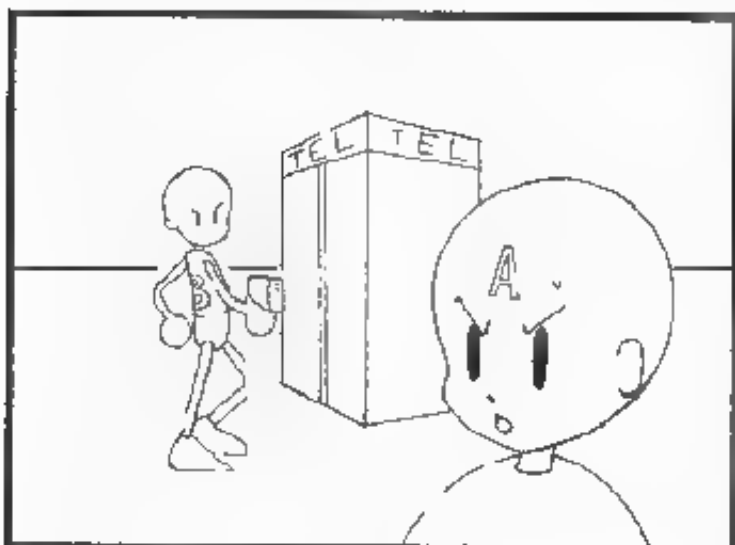
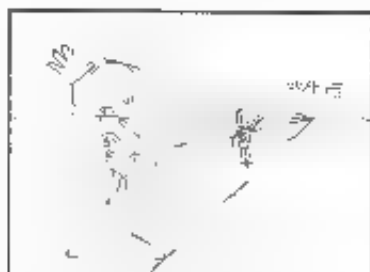
完成图画看之下总是有种说不出的奇怪感觉。这时再确定一次位置线看看



人物A及人物B原来设定为同样大小的，但是

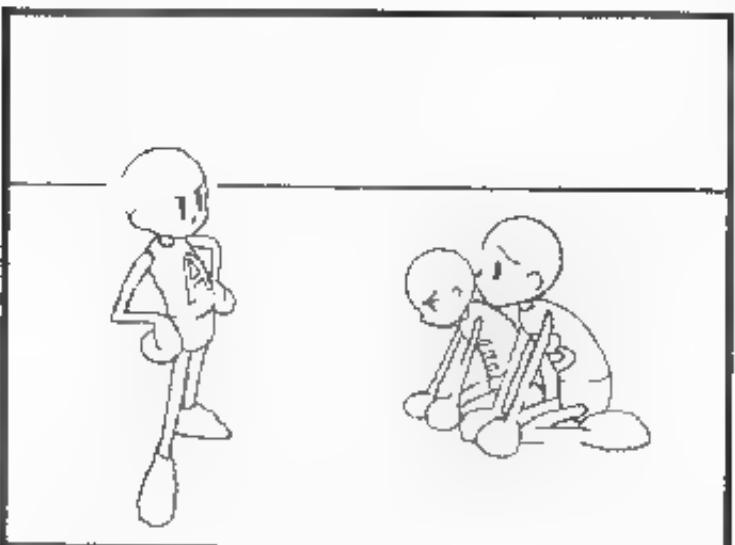
因为眼睛的位置不一样，没有位于同一条线上。

2. 画上位置线，便可发现人物B的身体不够大。



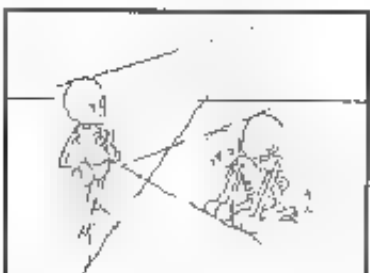
电话亭是否画得太大了？

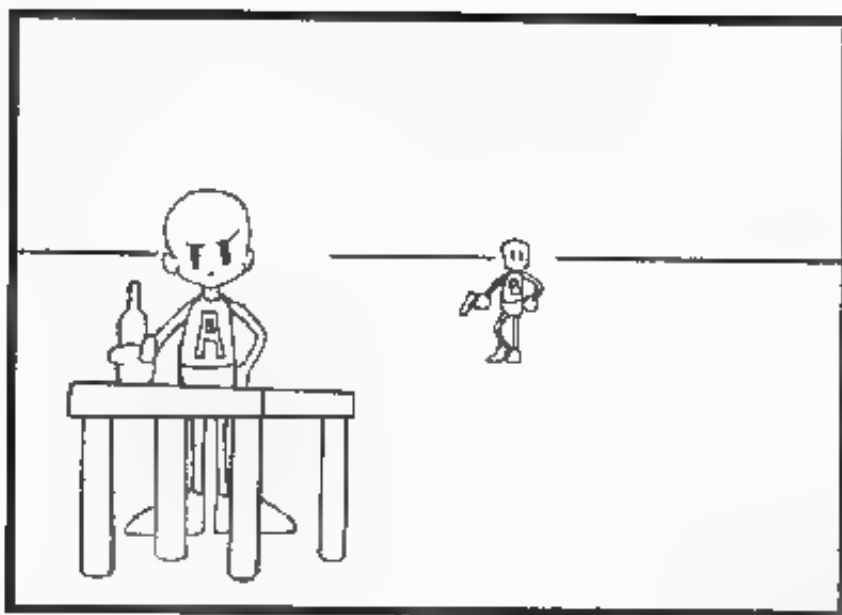
电话亭是个关键。首先将上下两条线延伸找到共同的消失点，接着画进人物B的位置线，此时便会发现人物A的位置点才对。



在画坐姿时，不小心便很容易画错。

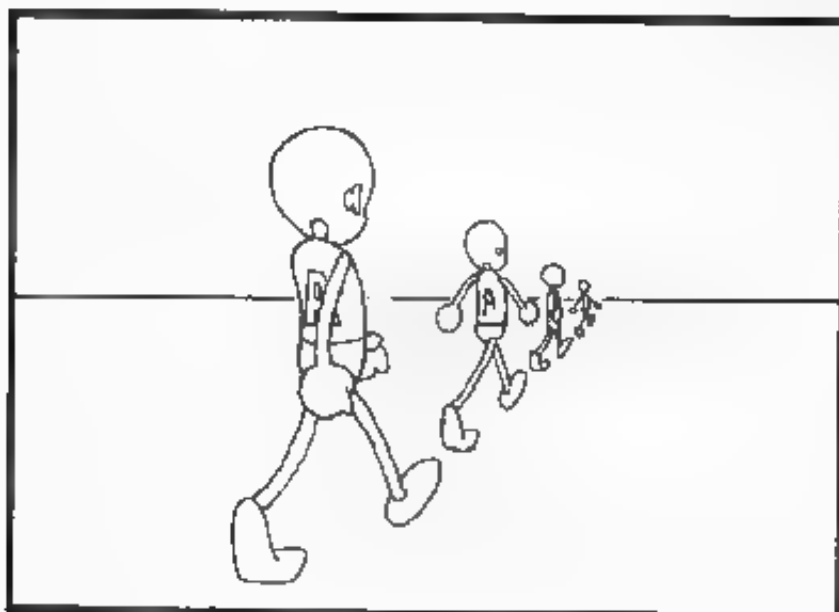
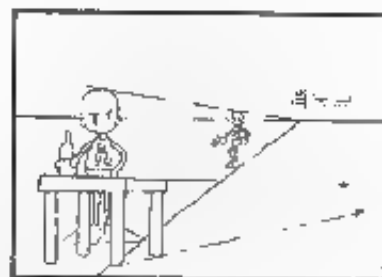
人物A是俯视的角度，而人物B及C是平视的角度，但当消失点不一致。





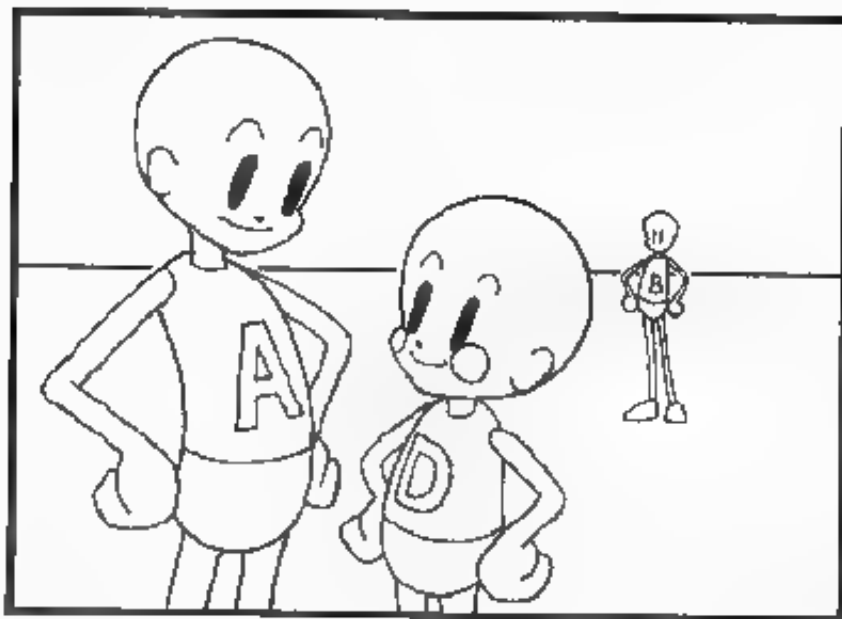
### 桌子的方向很奇怪

物体及人的位置没有问题，但桌子的位置——物之间的位置似乎不太协调。



### 地平线上的位置很奇怪？

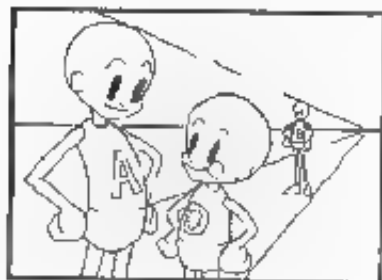
丁是俯视，但地平线却比眼睛的高，这很别扭。而且，若画着画出，黄线的位置，便很容易发现，新画上的身人距离不移动。



### 身体的位置不对！

首先，在人物A的肩膊及腰，连接起来，位置线上应多记同样大，物人物B，但腰部及肩膊的线都不对。

而且，只有人物A一半的人物B，在A有太突出F感觉。



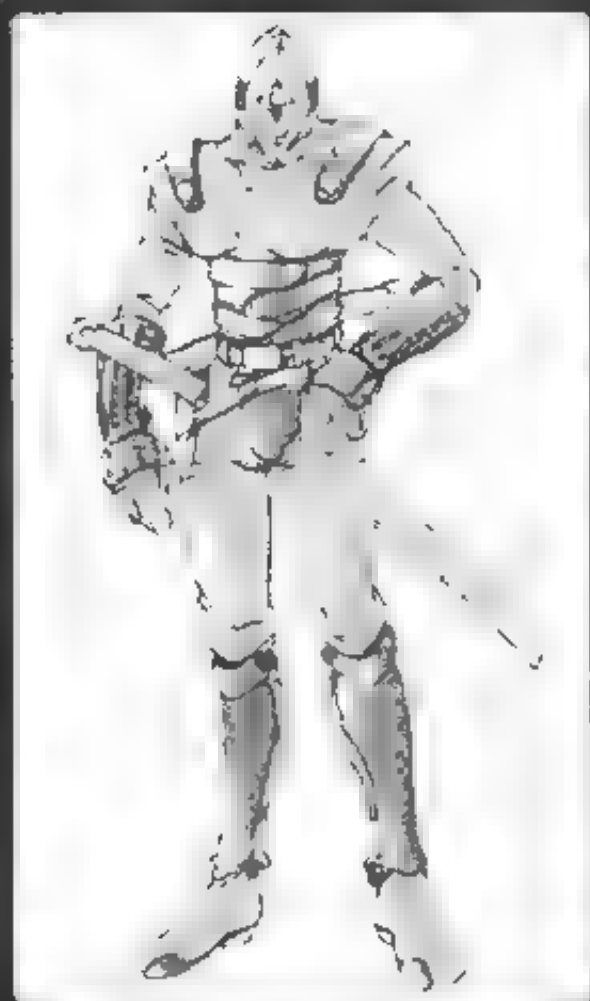
# 年轻专家的建议

宫崎 宏幸

1973年6月3日生 东京

宫崎宏幸，1973年6月3日出生于东京，毕业于东京大学，现为东京大学工学部教授。他主要从事人工智能、机器学习、数据挖掘等领域的研究，并在这些领域发表了大量学术论文。他目前是东京大学人工智能研究中心的主任，也是日本人工智能学会的理事。他还在多家知名公司担任顾问，包括索尼、松下、日立等。他目前的研究重点是深度学习和神经网络在图像识别、自然语言处理等领域的应用。他目前正在领导一个研究团队，致力于开发一种新型的神经网络架构，以提高机器学习的效率和准确性。他计划在未来几年内，将该研究成果应用于医疗诊断、金融风控等领域。他目前的研究成果已经获得多项国际大奖，包括IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence (TPAMI) 的最佳论文奖。他目前正在申请日本国家科学基金会的资助，以支持他的研究工作。他计划在未来几年内，将该研究成果应用于医疗诊断、金融风控等领域。他目前的研究成果已经获得多项国际大奖，包括IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence (TPAMI) 的最佳论文奖。他目前正在申请日本国家科学基金会的资助，以支持他的研究工作。

宫崎宏幸，1973年6月3日出生于东京，毕业于东京大学，现为东京大学工学部教授。他主要从事人工智能、机器学习、数据挖掘等领域的研究，并在这些领域发表了大量学术论文。他目前是东京大学人工智能研究中心的主任，也是日本人工智能学会的理事。他还在多家知名公司担任顾问，包括索尼、松下、日立等。他目前的研究重点是深度学习和神经网络在图像识别、自然语言处理等领域的应用。他目前正在领导一个研究团队，致力于开发一种新型的神经网络架构，以提高机器学习的效率和准确性。他计划在未来几年内，将该研究成果应用于医疗诊断、金融风控等领域。他目前的研究成果已经获得多项国际大奖，包括IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence (TPAMI) 的最佳论文奖。他目前正在申请日本国家科学基金会的资助，以支持他的研究工作。他计划在未来几年内，将该研究成果应用于医疗诊断、金融风控等领域。他目前的研究成果已经获得多项国际大奖，包括IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence (TPAMI) 的最佳论文奖。他目前正在申请日本国家科学基金会的资助，以支持他的研究工作。



## 第2章

### 基本的动作



Chapter

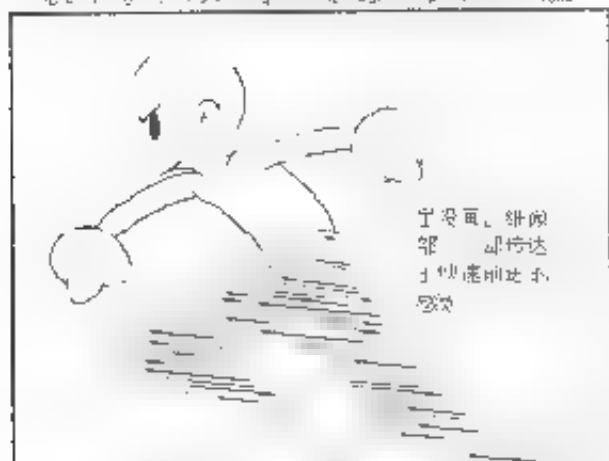
# 2

## 日常表演

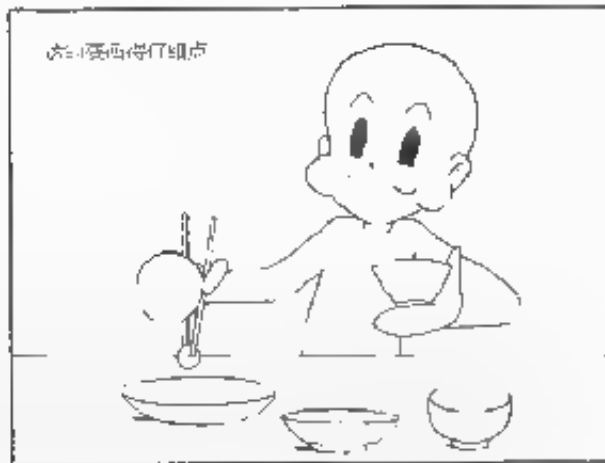
动画日常表演就是在日常生活中所见到的动作姿势、表情、卡通造型和游戏界常用动作等有名而有趣的东西，经过归纳整理，成为一个个基准。

通过日常表演，人们可以学到很多关于人物、动作、表情、姿势、

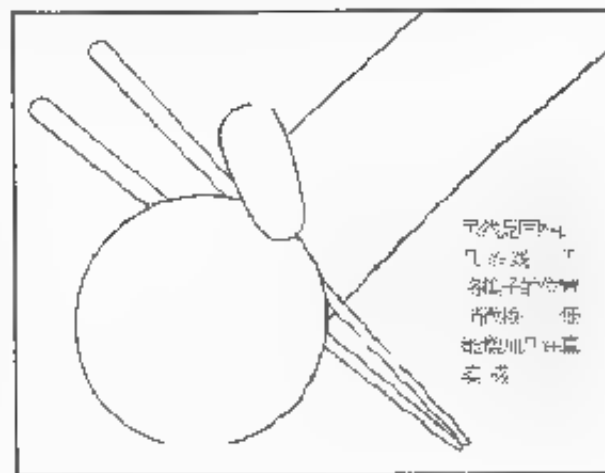
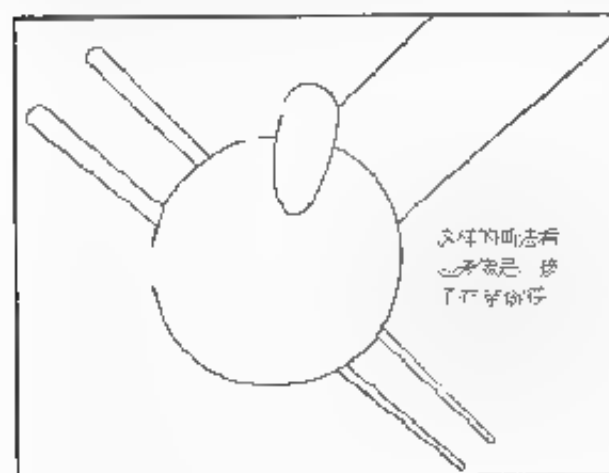
的戏，产生这样的动作太迅速，本难以经做部分，若能将其中的动作美化，就已经非常完美。



在制作最原始的画面时，常会有设计不佳，或是动作传达与自己想要表达的感觉相悖，最初的动作往往会有变化的感觉，这很正常。

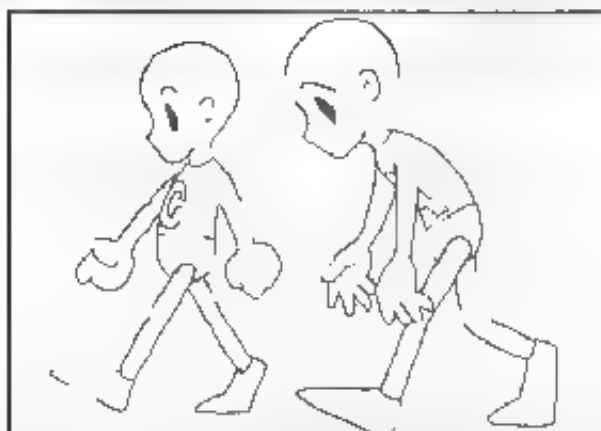


在吃饭时，身体前倾及手臂摆动等姿势要特别注意，尤其是走路时及缓慢动作的人，或是走路时及缓慢动作的人。

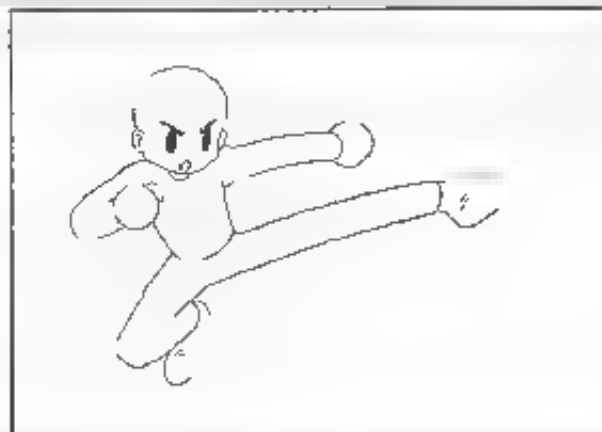
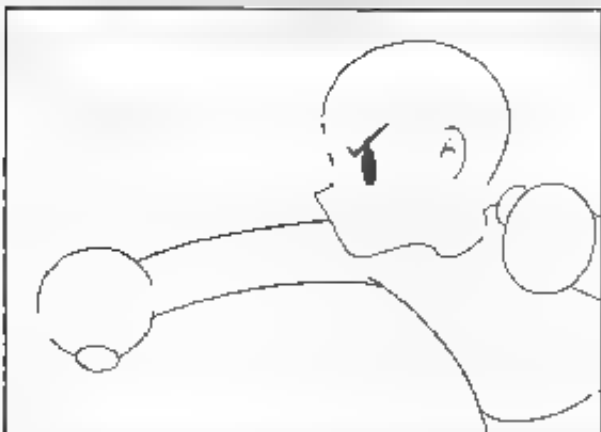


## 日常表演

秒,日常生活中不可能每天都做一样的动作。绘画也是如此,会随着登场人物的不同而有不同表现。即便是同一个角色也会随着不同的状况有不同的姿势。



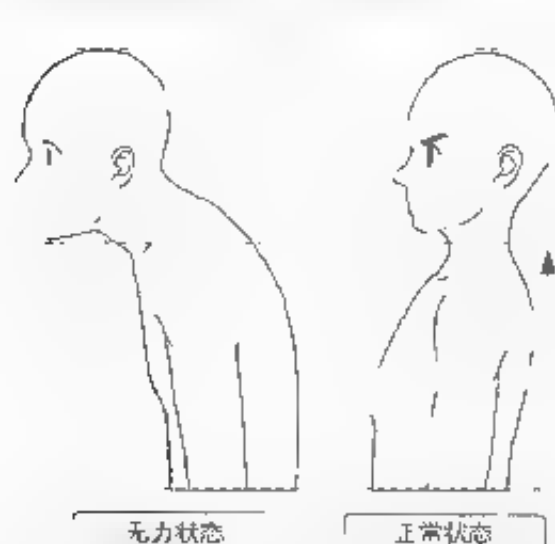
不要画白“拿手”的姿势。这种姿势和平常的姿势不同,不能学习。其中各种不同的动作,有产生疲倦的状态,却将背画得直直的。这样的姿势,错误地传达真正的绘画信息。



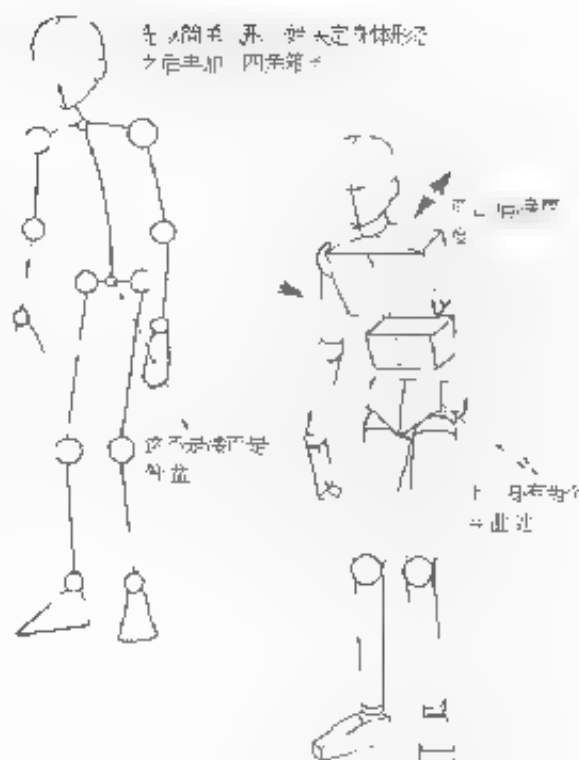
首先观察日常生活中人们的动作。反复画几次便能表现出人物的个性。在这其中有许多「日常生活」的动作可以练习。

## 站姿1 无力的站法

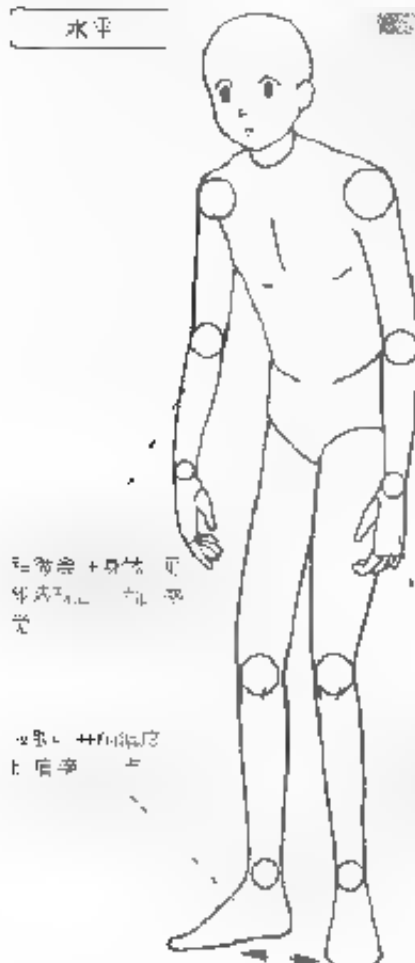
图 2-2-1 站姿1 无力的站法



- ◆肩膀与背部的肌肉松弛
- ◆头与背部的肌肉松弛，下巴与颈部自然下垂
- ◆肩膀的肌肉下垂，若不得要领会在头部的后方形成阴影



水平



肩膀与身体可保持同一水平线

双脚与骨盆上保持同一水平线

眼睛、鼻子、嘴巴、下巴、脖子、肩膀、骨盆、脚踝

眼睛、鼻子、嘴巴、下巴、脖子、肩膀、骨盆、脚踝



×脖子有向后仰的感觉

俯视



眼睛是向前看的

×脖子状态要主，若将手放在下巴会有后仰的感觉

脖子与肩膀的肌肉松弛，下巴与颈部自然下垂

脖子与肩膀的肌肉松弛

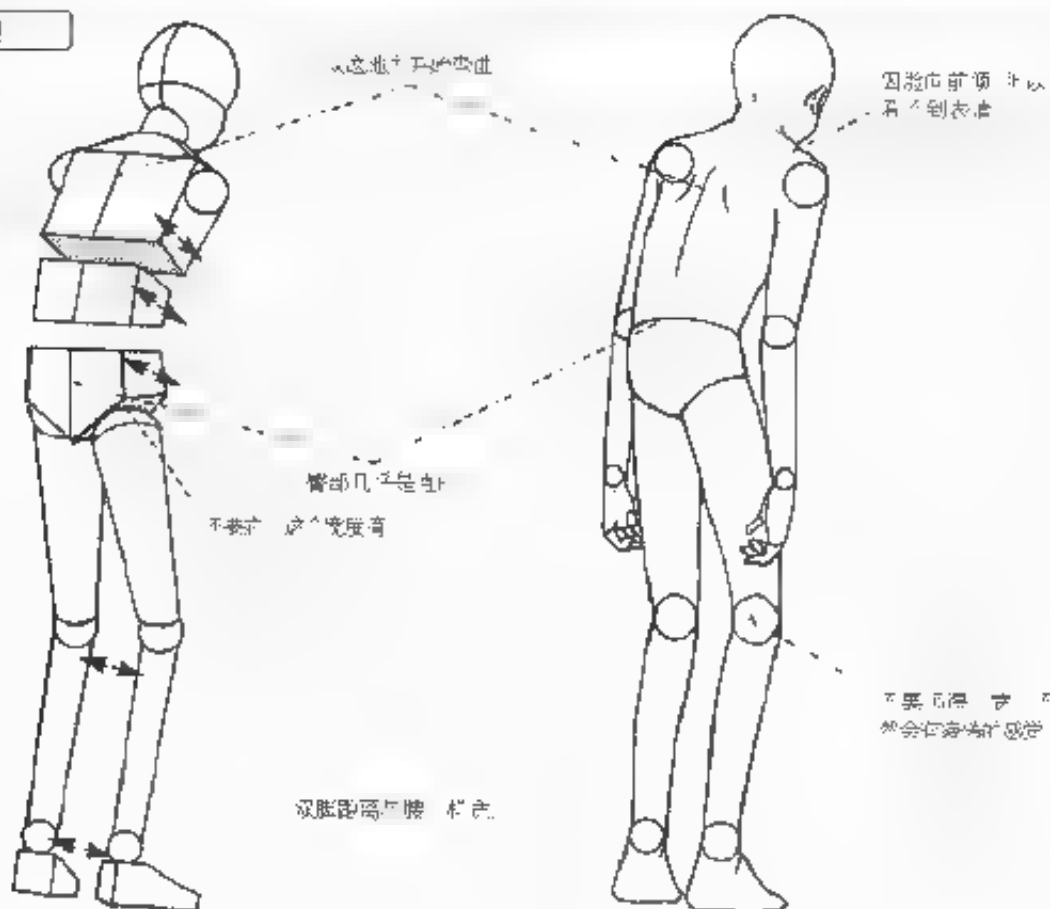


脖子与肩膀的肌肉松弛，下巴与颈部自然下垂



# 站姿 1 无力的站法

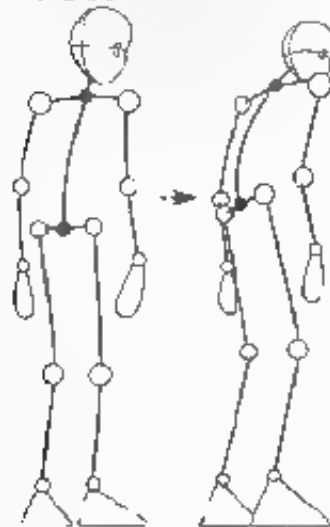
背面平视



仰望

从背面平视时, 头会向后仰

视线仰望的视线, 千万不要仰过头。

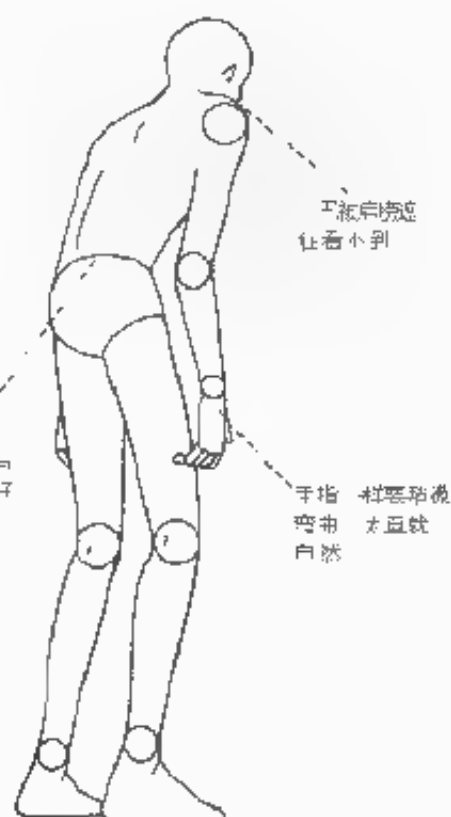


平视

仰望

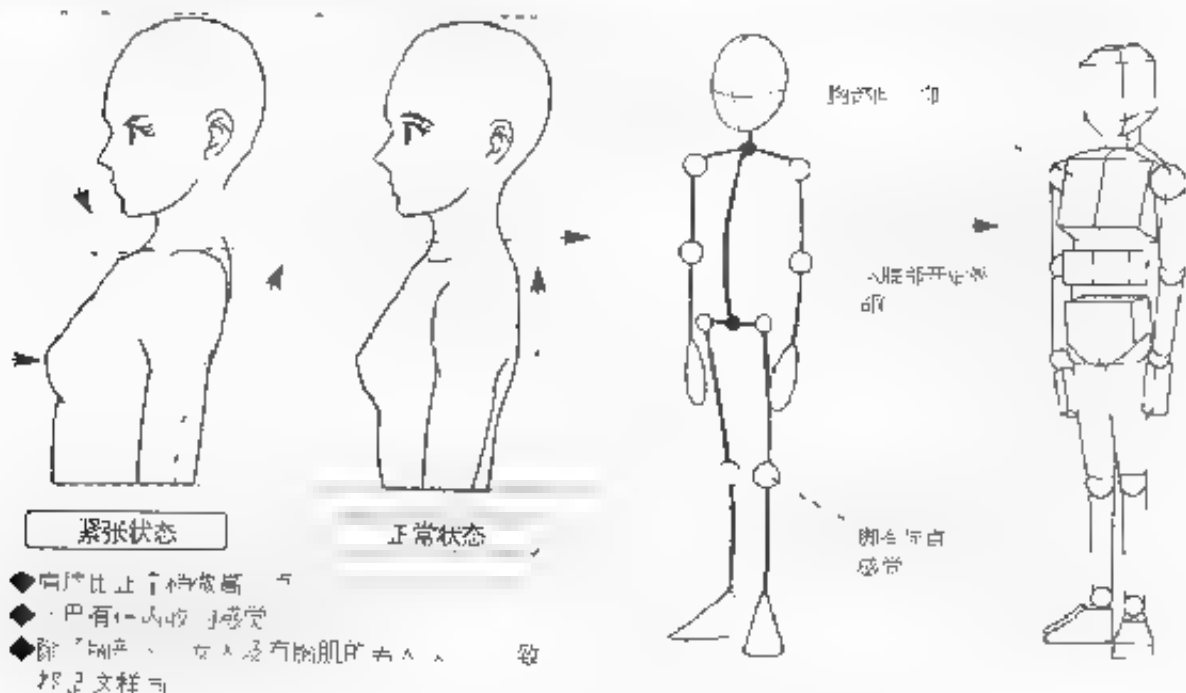


肩部线条与视线平行时最好



## 站姿2 紧张的站法

紧张状态下的站姿



平视

俯视

颈部肌肉紧张

胸部肌肉紧张

腰部肌肉紧张

颈部肌肉紧张 + 胸部肌肉紧张 + 腰部肌肉紧张

颈部肌肉紧张 + 胸部肌肉紧张 + 腰部肌肉紧张



颈部肌肉紧张

胸部肌肉紧张 + 腰部肌肉紧张

颈部肌肉紧张 + 胸部肌肉紧张 + 腰部肌肉紧张



背后平视

与骨盆保持水平

向前倾时能看见肩的一部分

背的弯曲

与骨盆保持水平

这个部分几乎不平行 左右此部分是不自然

仰望

与骨盆保持水平

与骨盆保持水平

骨盆与腿的连接处 也是弯曲的

根据骨盆 左右 左右 左右 左右

与骨盆保持水平

仰望时 看见脚部 与骨盆保持水平

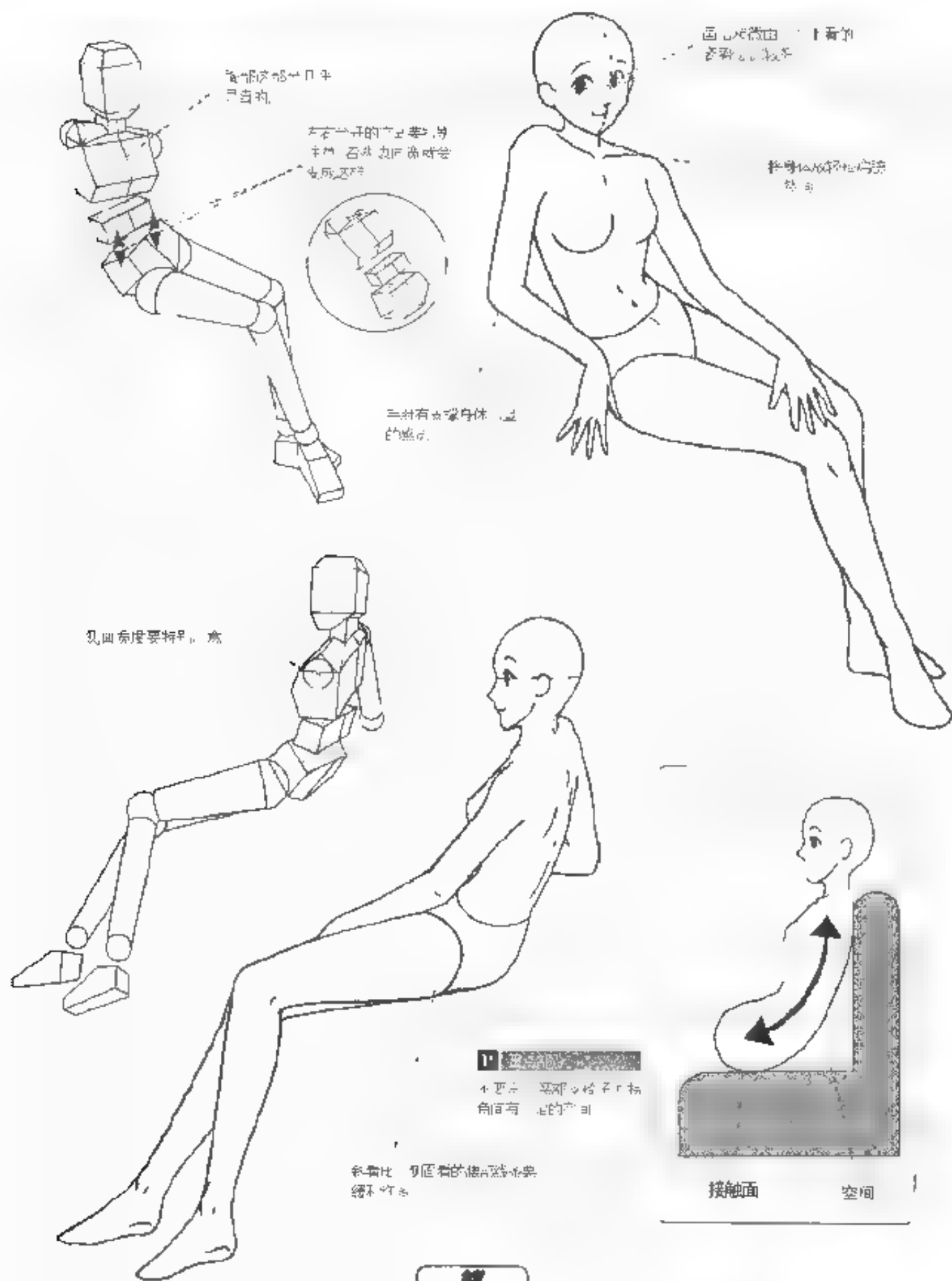
水平

仰望

侧



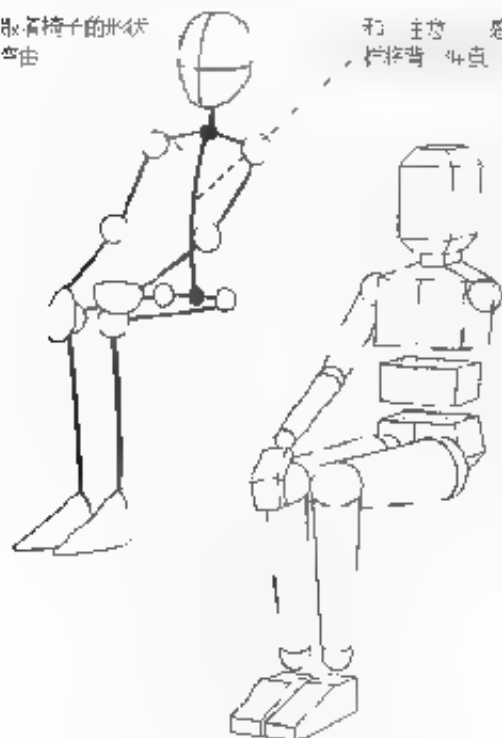
坐姿 + 椅子 ● 放松状



# 坐姿2 椅子●紧张状

姿势△正与△紧张而正襟危坐 主要△分 佳仔細

取着椅子的形状  
自由



和 注意 感觉  
将背 4点

手还紧或放松  
皆可

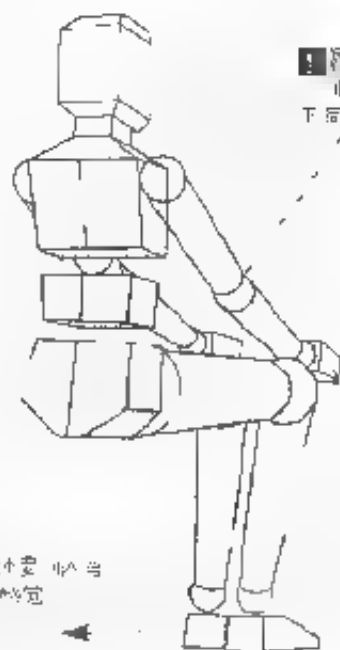


△为膝+L 有相关  
手 肘+L 的姿势  
= 随发有进步

膝盖部分要画  
仔细



△臀部要画更  
自由

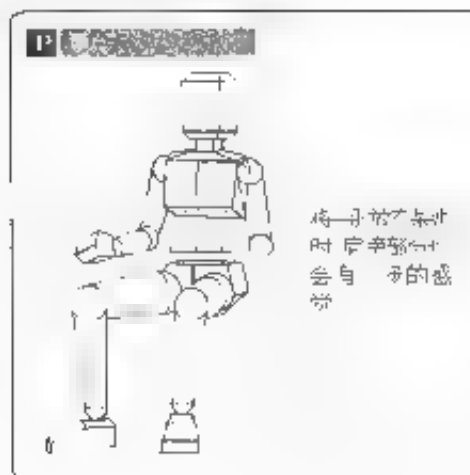
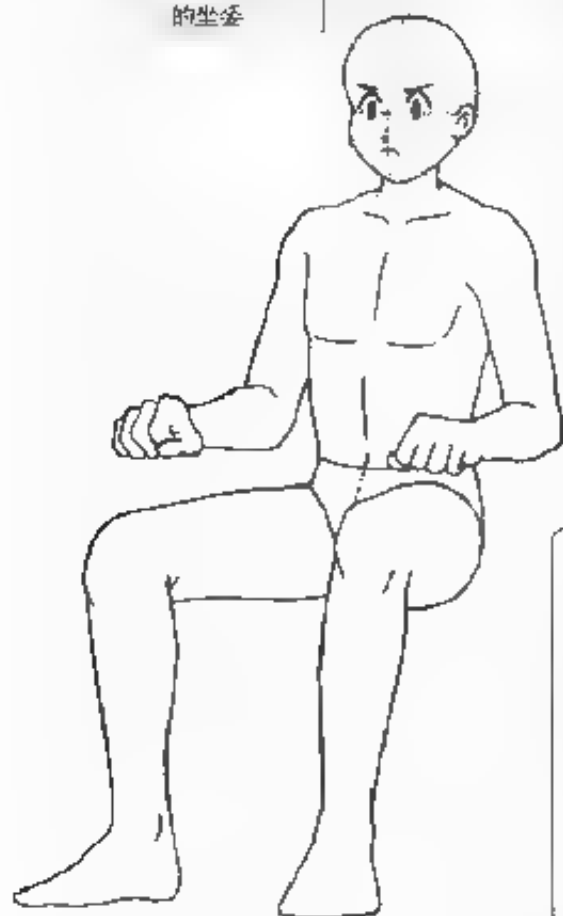


△臀部要画更  
自由

脚底部分 膝盖不要 4点  
△ 1 有脚底部分

## 坐姿2 椅子●紧张状

将手肘放某处时的  
坐姿

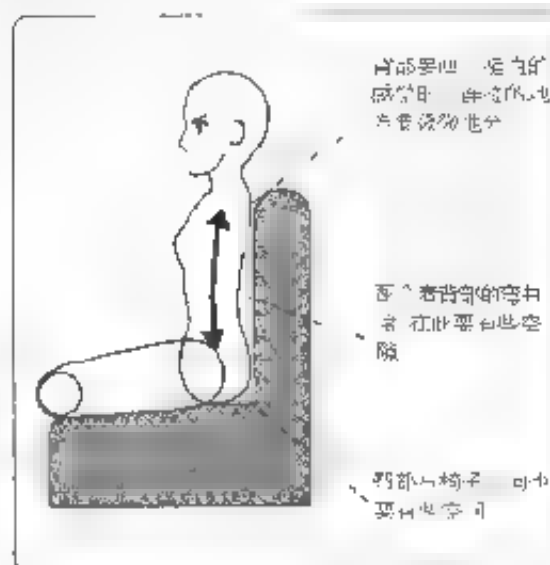


可产生压力  
— 颈部 —

颈部肌肉的紧张感  
因人而异



坐姿  
紧张时因肌肉紧张  
而产生压力





### 坐姿 3 椅子●没有靠背时

看之 像是找不着重心 但无靠背的关系还是要画出用力模样

无靠背时不画出  
倚靠状态



上半身重量集中在  
手腕 肘 膝盖  
地 要伸直



向前倾斜  
感觉



#### \* 靠背椅



有靠背时的  
自然坐姿



不将重量集中在  
肘 膝盖 膝盖  
× 抖的姿势



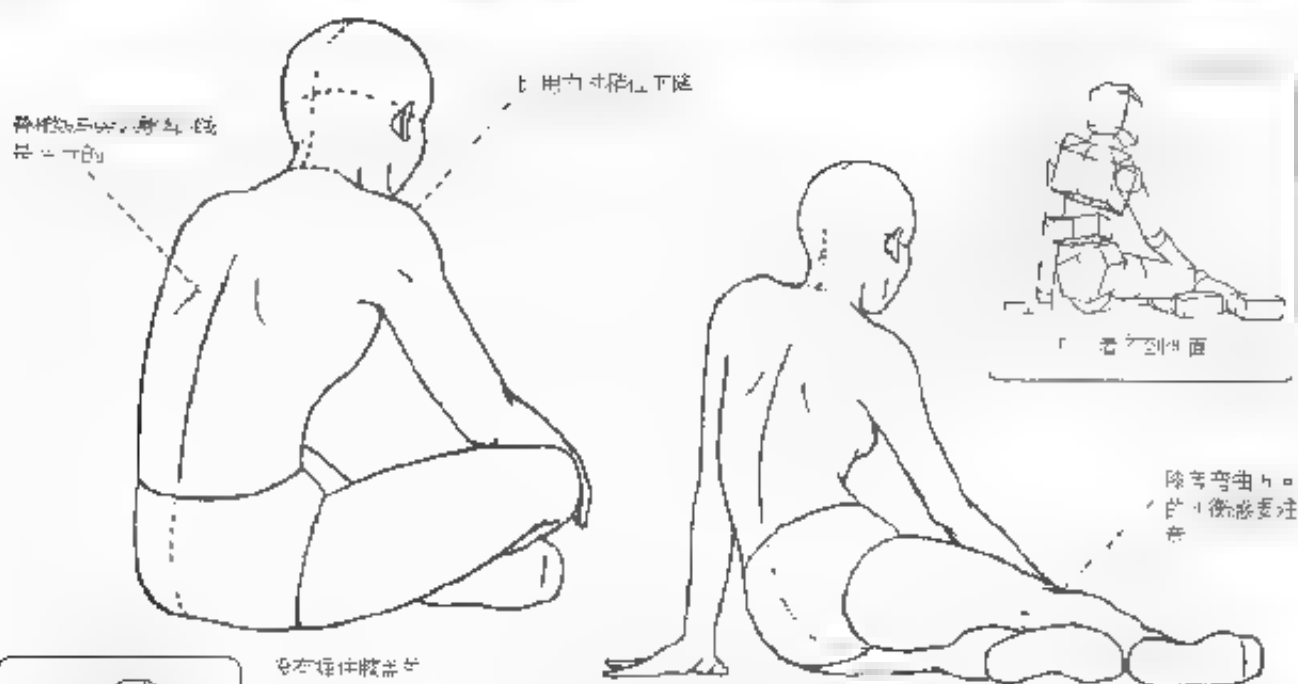
全身重量集中在  
靠背上 画得靠背  
有向后倾斜的感觉



将膝盖靠紧的时 会有  
重心感



# 坐姿4 地面●放松状



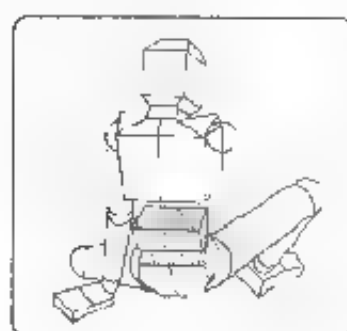
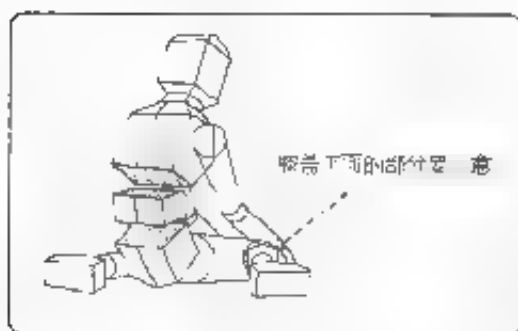
左右腿膝盖在  
半自然状态下

骨盆弯曲时，骨盆的  
位置会跟着改变

骨盆弯曲时，  
骨盆的位置会  
变

骨盆弯曲时，感

骨盆弯曲时，感  
骨盆弯曲时，感  
所以要注意



## 坐姿4 地面●放松状

坐在地上，坐在垫子上有更多不同的姿势，从最基本的坐姿说起

有放松的姿势

巨山

横坐时

这时主要注意上  
腹部

双脚交叉时

这时主要注意  
上腹部

这时主要注意  
上腹部

摊坐时

摊坐时，若多坐  
会有脚上的感觉  
要注意

膝盖向上

这时主要注意  
上腹部

# 坐姿5 地面●紧张状

胸中比肩高的位置  
高



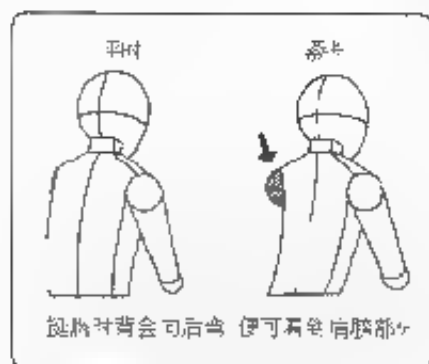
手 腕 有 放 松 性 中 因 所  
△ 肩 部 亦 高



心 有 胸 上 胸 似  
不 可 以 正 的 一 概

用 受 放 松 与 关 系 要 能 为  
地 广 要 紧 靠

随着地面的高度来  
调整膝盖的位置

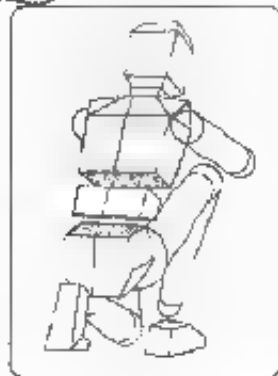


平时 部分在 身体内部



1 膝盖  
膝盖的位置注意  
里

为了表现腿部的  
线条 这里不要  
画得太



1 膝盖  
膝盖的位置注意  
里

# 坐姿5 地面●紧张状

双脚交叉时

和平时×的姿势相反



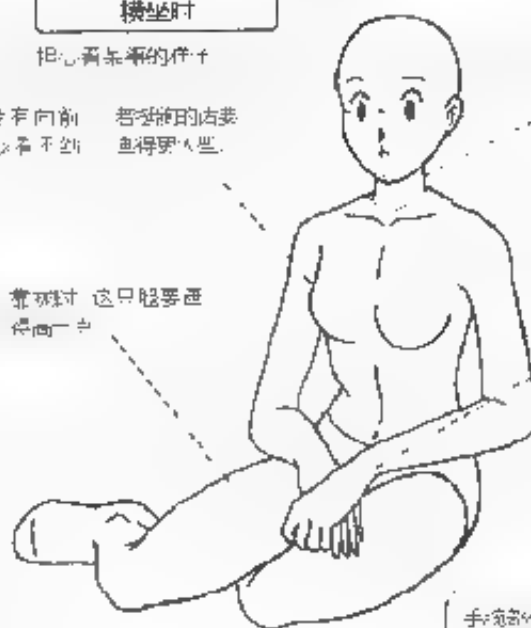
横坐时

担心有系带的样子

因为没有被向前  
领 所以看不到  
头

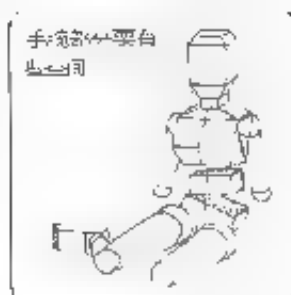
若颈椎的曲度  
变得更明显

靠颈椎 这只腿要画  
得直一点



颈椎直能清楚  
看到颈部

若不将手并拢  
就会有紧张感



膝盖向上

头 要作东望的样子

坐直

与人打招呼时的样子

膝盖扩大腿 呈的  
时候要突出一点



若将手向下压 就  
会有用力的感觉



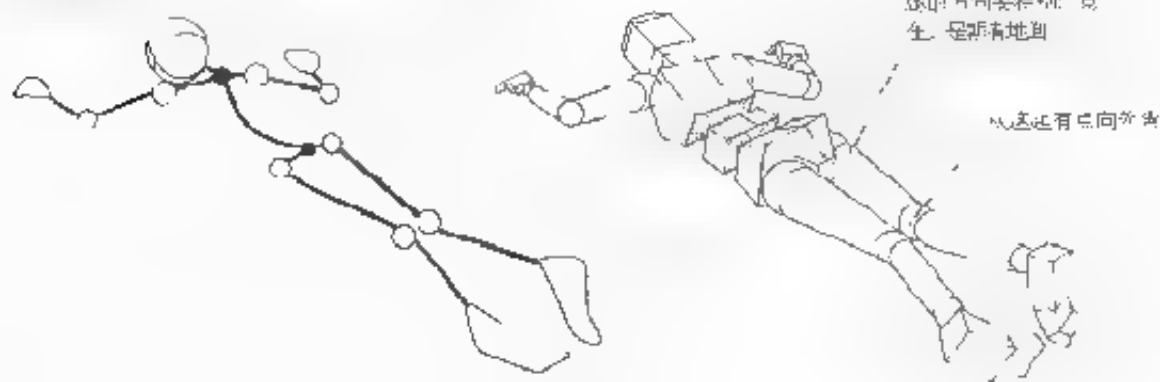
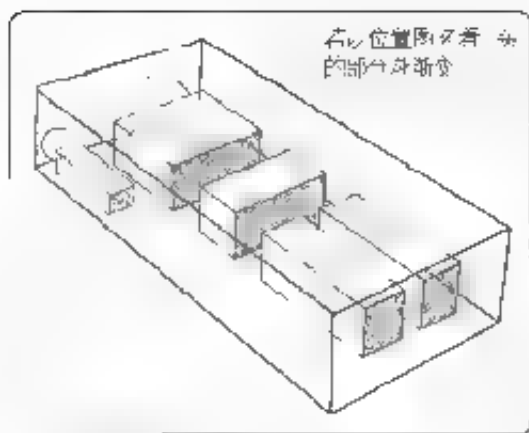
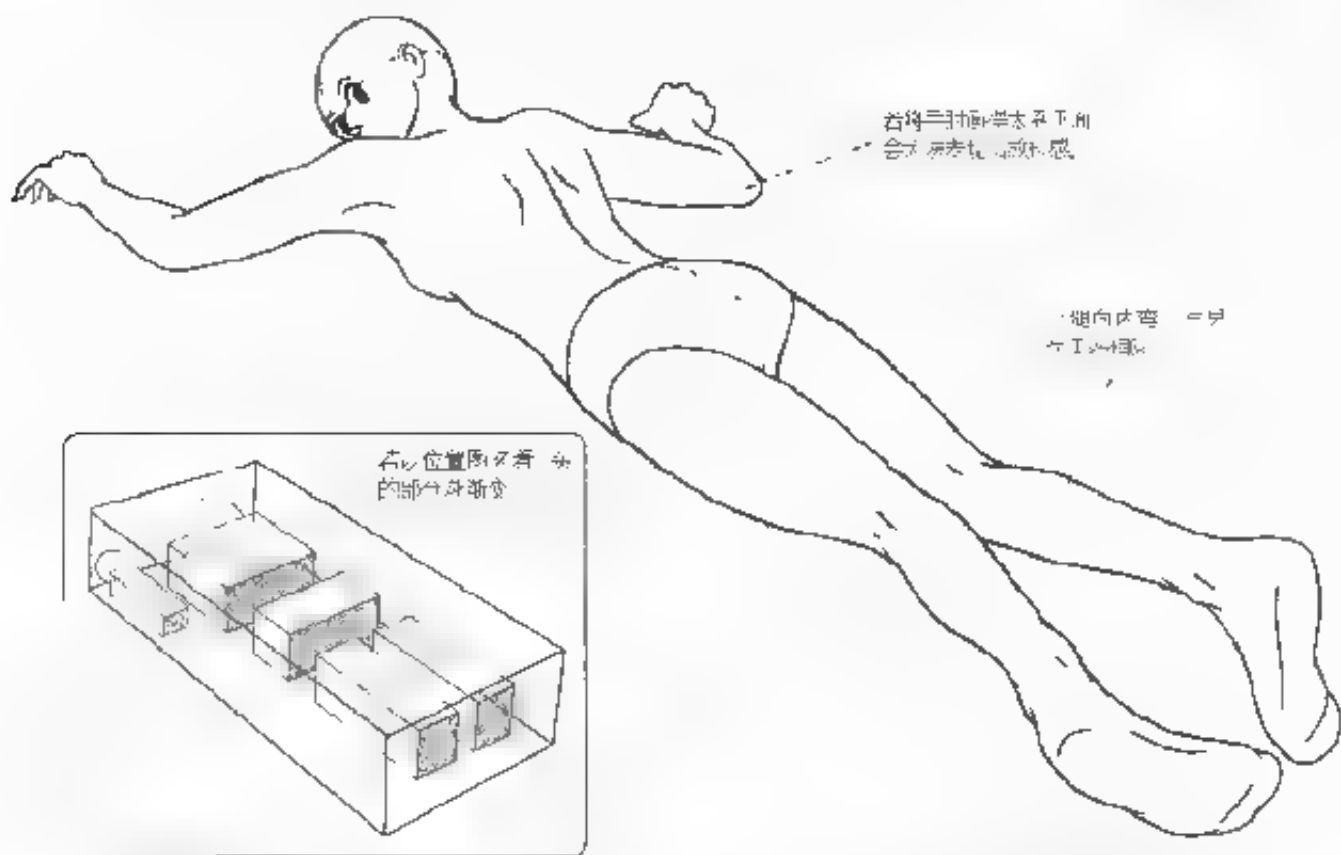
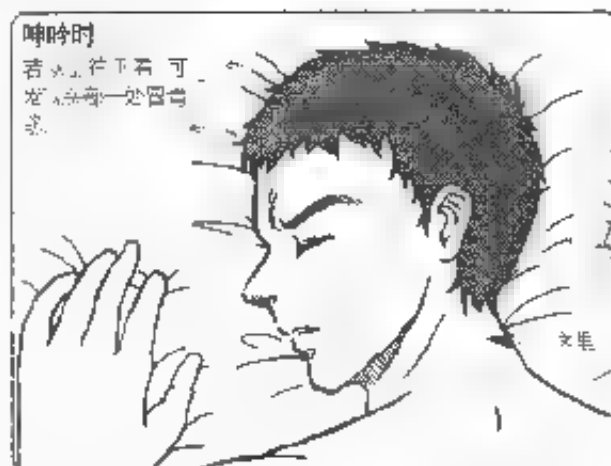
头用 的×系不  
要画得太低



膝盖+腿的部分  
画得小点

## 睡姿1 趴下时

颈部要特别注意 睡觉时 脖子一直撑着 所以不要画内压力的感觉



## 睡姿1 趴下时

自然顺应的感觉 2. 4 岁前世界

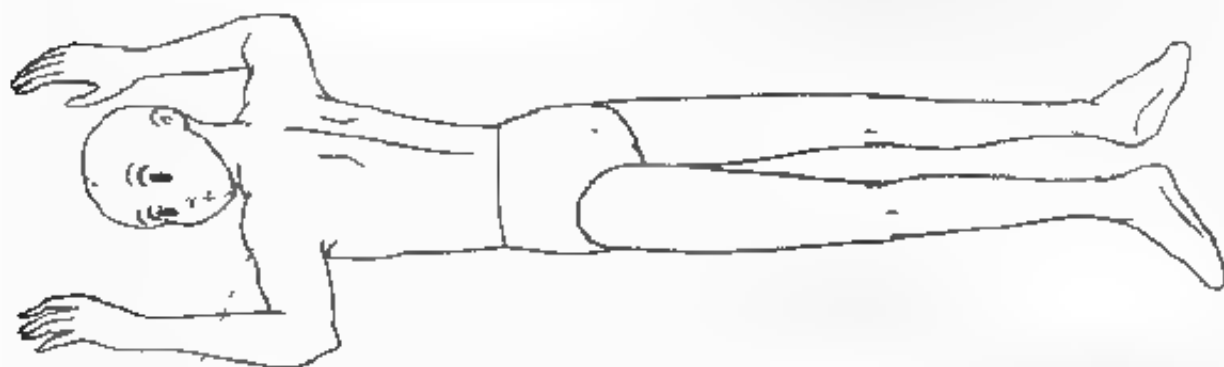
颈椎及肩关节  
是水平的



颈椎及肩关节在水平面  
B 图 1 没有弯曲

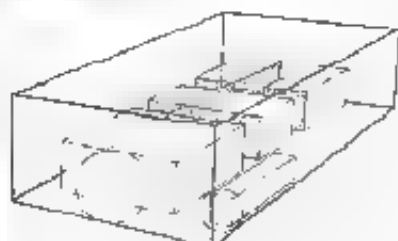


颈椎及肩关节在水平面  
B 图 1 没有弯曲

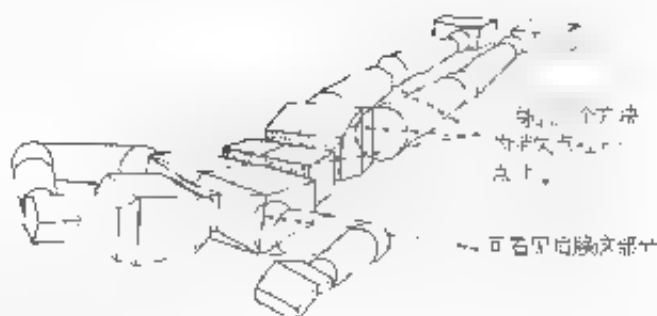


肩关节是垂直的

### 1. 颈椎、肩关节



在立体画的角度来看 这张图比图 1 分得更  
更



颈椎及肩关节在水平面  
B 图 1 没有弯曲

主要靠臀部的支撑  
B 图 1 没有弯曲



颈椎及肩关节在水平面  
B 图 1 没有弯曲

颈椎及肩关节在水平面  
B 图 1 没有弯曲

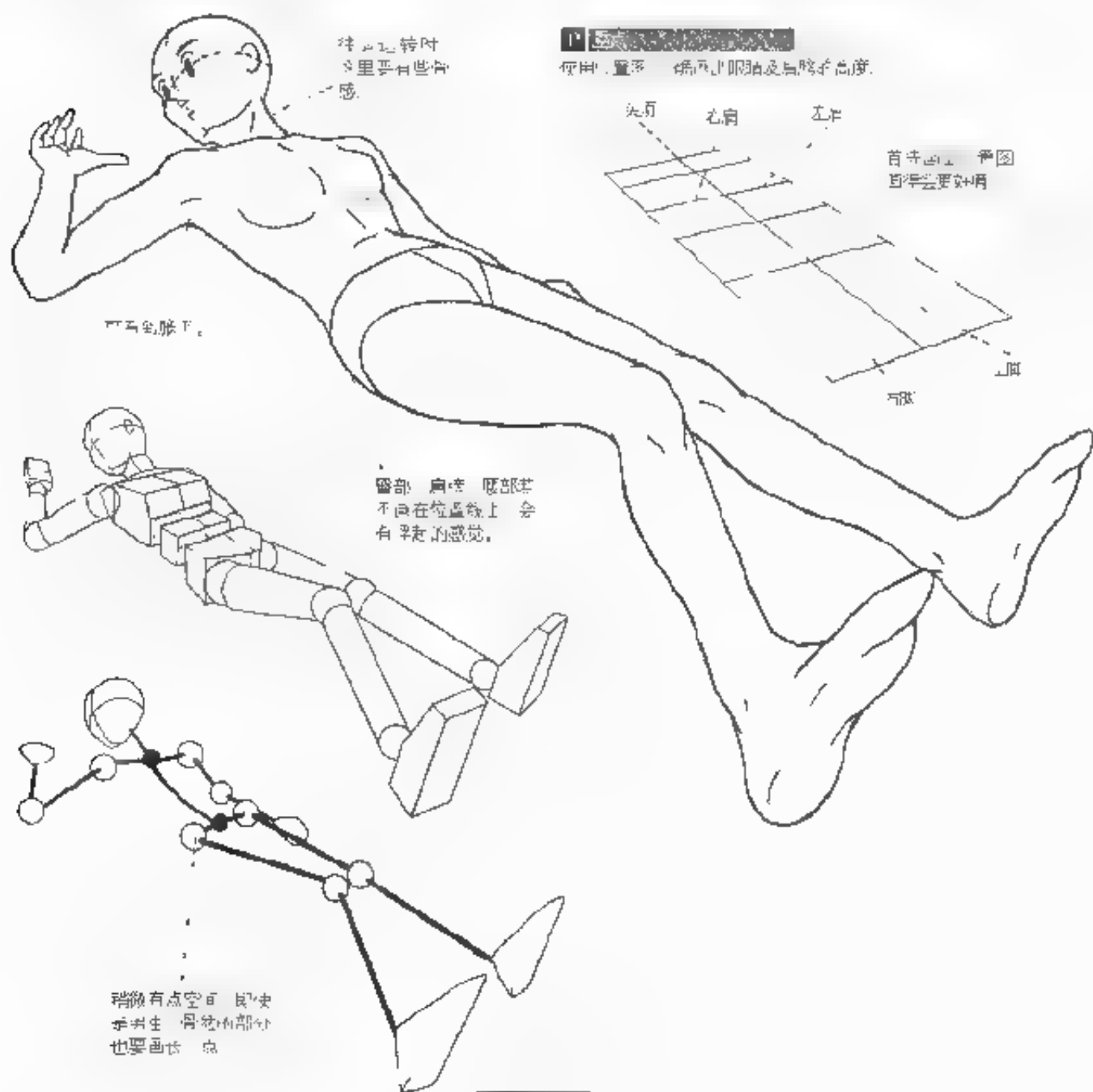
手腕部分有空间所  
以看来很短

没有失去意识 脸  
向旁边

因为离地面近 手、脚还  
要入很多

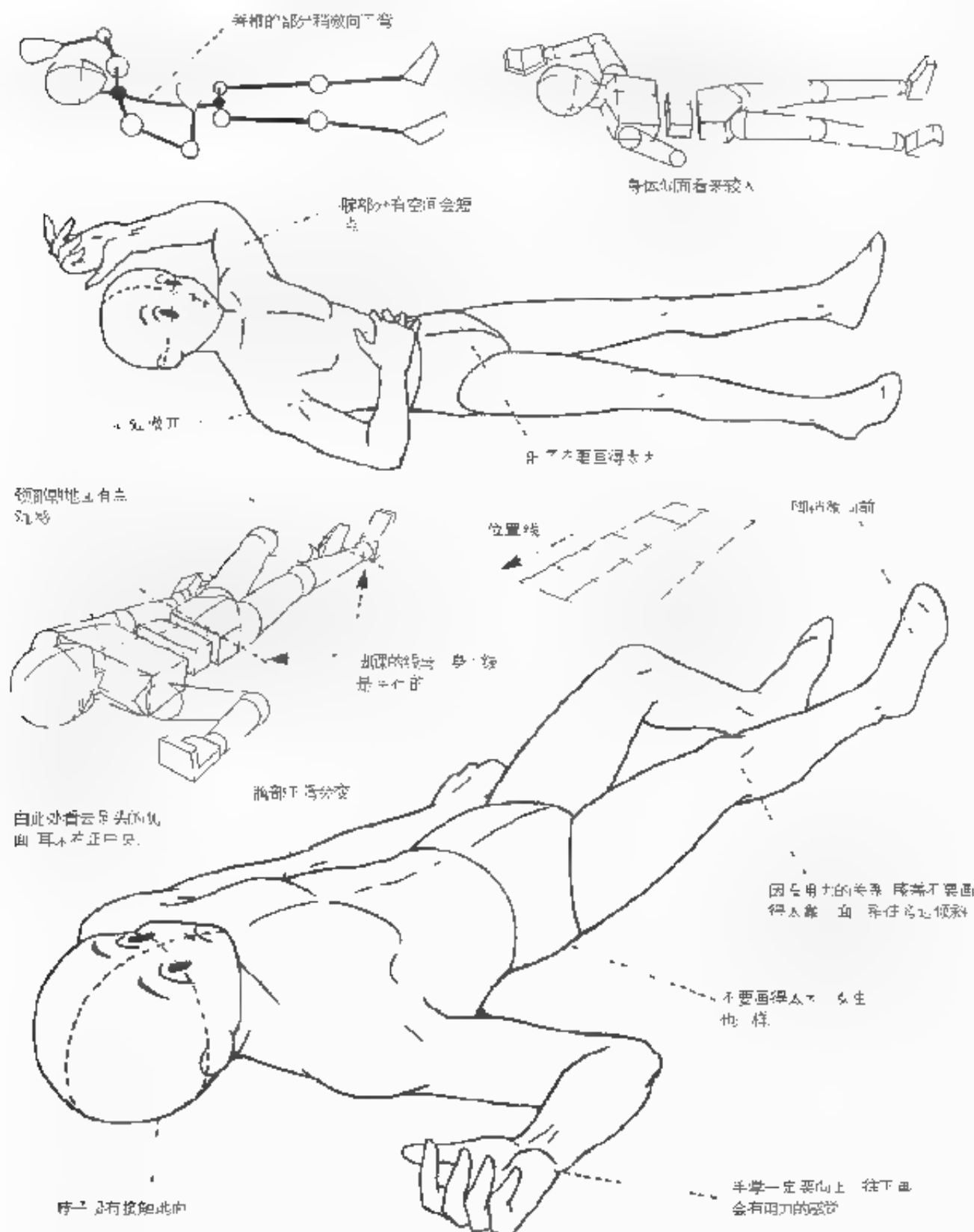


## 睡姿2 仰卧时



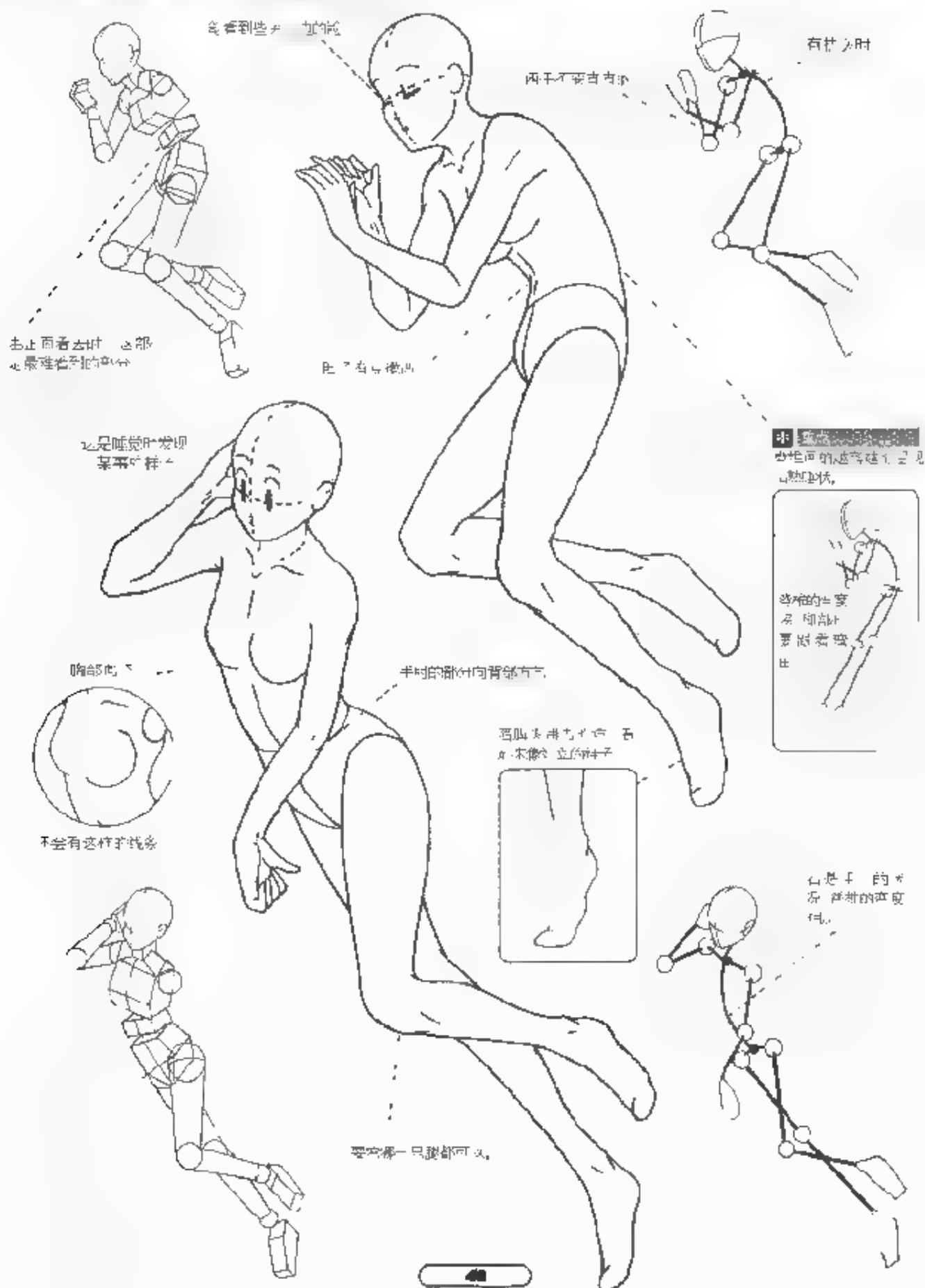
## 睡姿2 仰卧时

和趴下时不一样 脚往内往外皆可 膝盖的转向也变得更多了。



# 睡姿3 侧睡时

侧睡的姿势相当难画 要仔细观察细节





### 坐姿3-椅子●没有靠背时

想像各种不同状态下的表情，能画出不同的感觉。

~ 想象等待结果的样子的样子

十分紧张



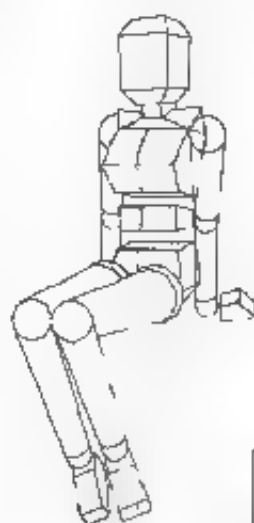
手放在膝盖上，身体微微前倾

大腿主要部分

肩膀方向

手放在膝盖上，所以身体微微前倾

手放在膝盖上，身体微微前倾



手放在膝盖上，身体微微前倾



手放在膝盖上，身体微微前倾



手放在膝盖上，身体微微前倾

手放在膝盖上，身体微微前倾

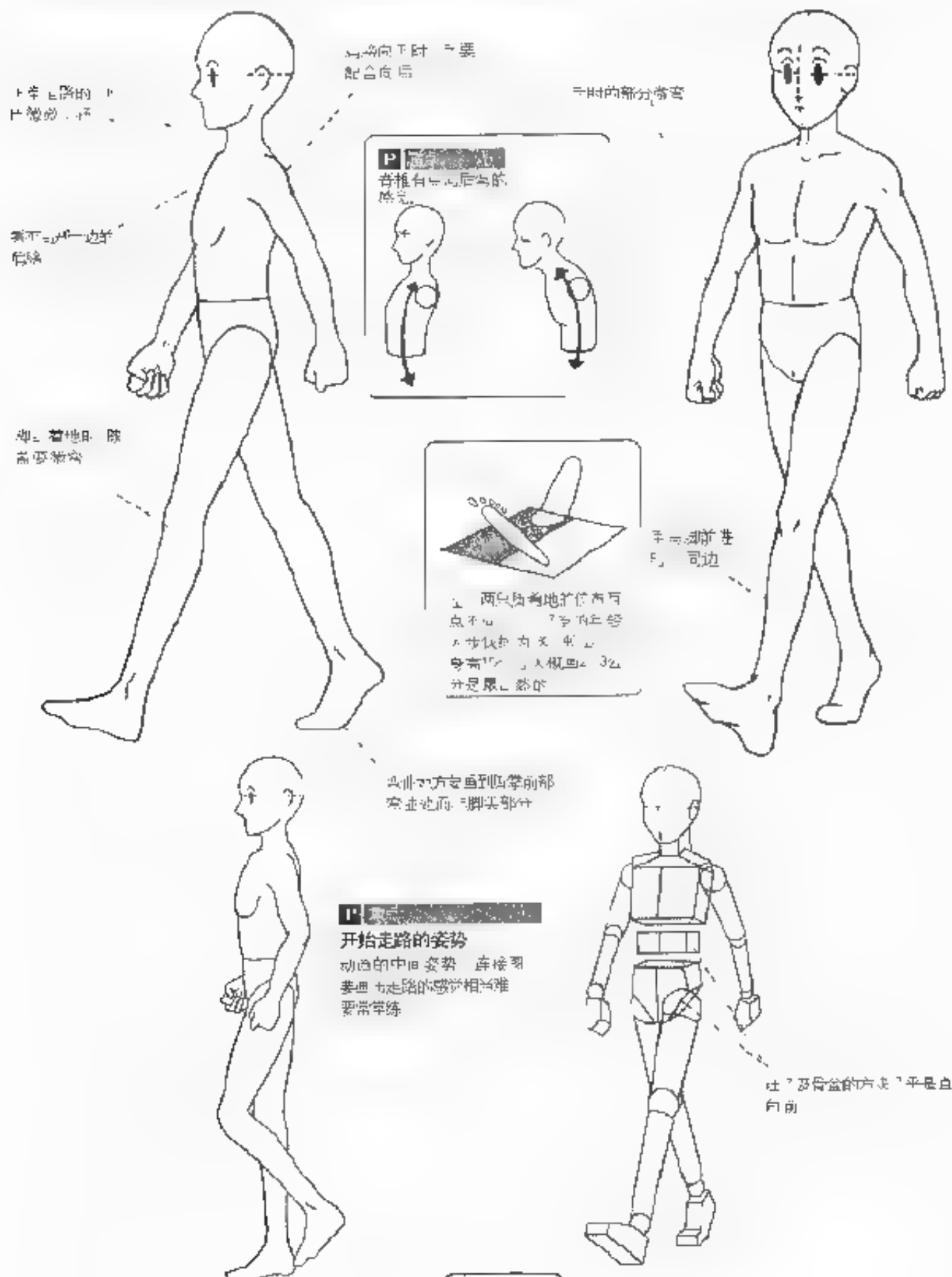
手放在膝盖上，身体微微前倾



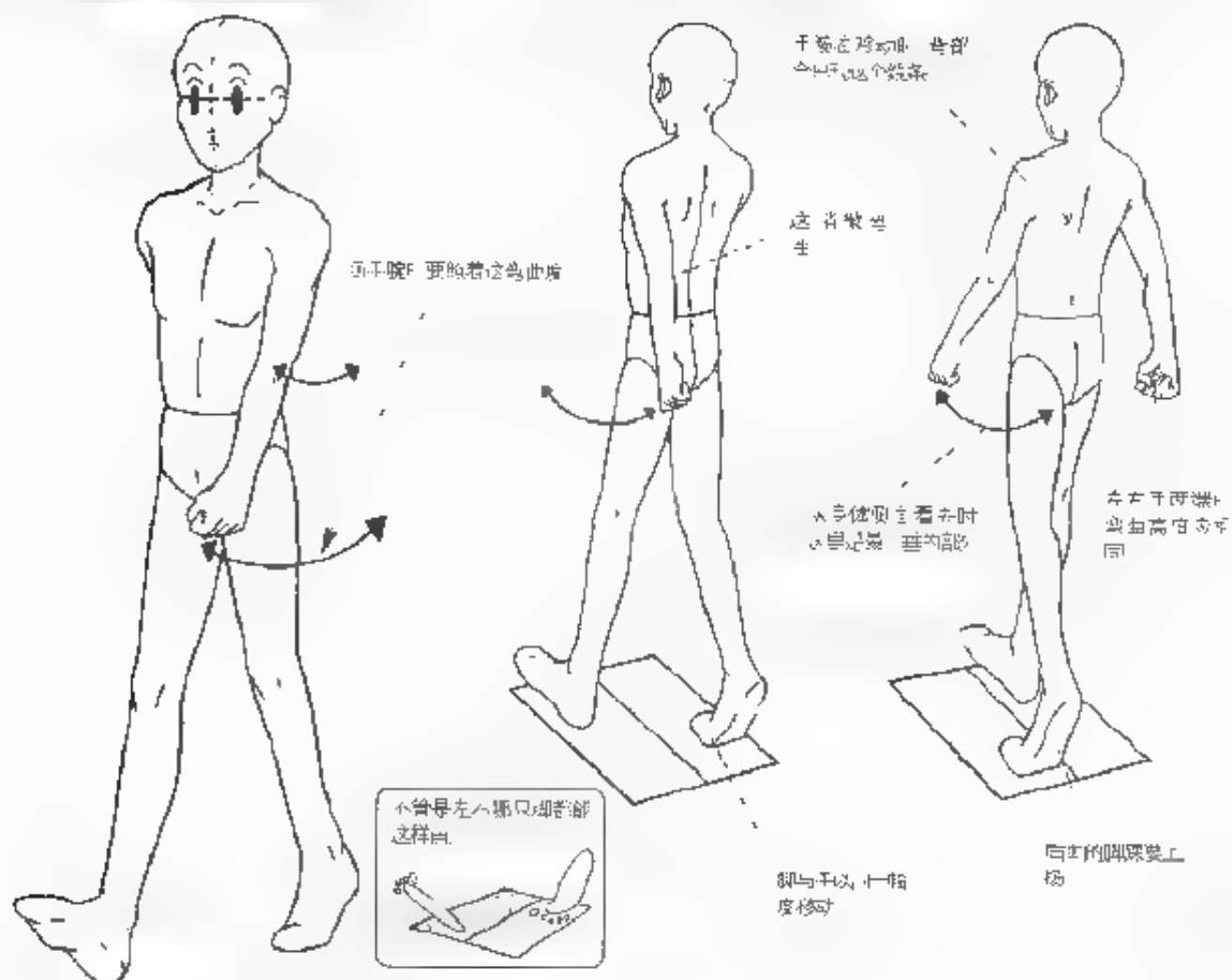
手放在膝盖上，身体微微前倾

走路 1 正常时

走笔这动作看似简单，其实画起来很难，若非画得自然，定能高人一等。

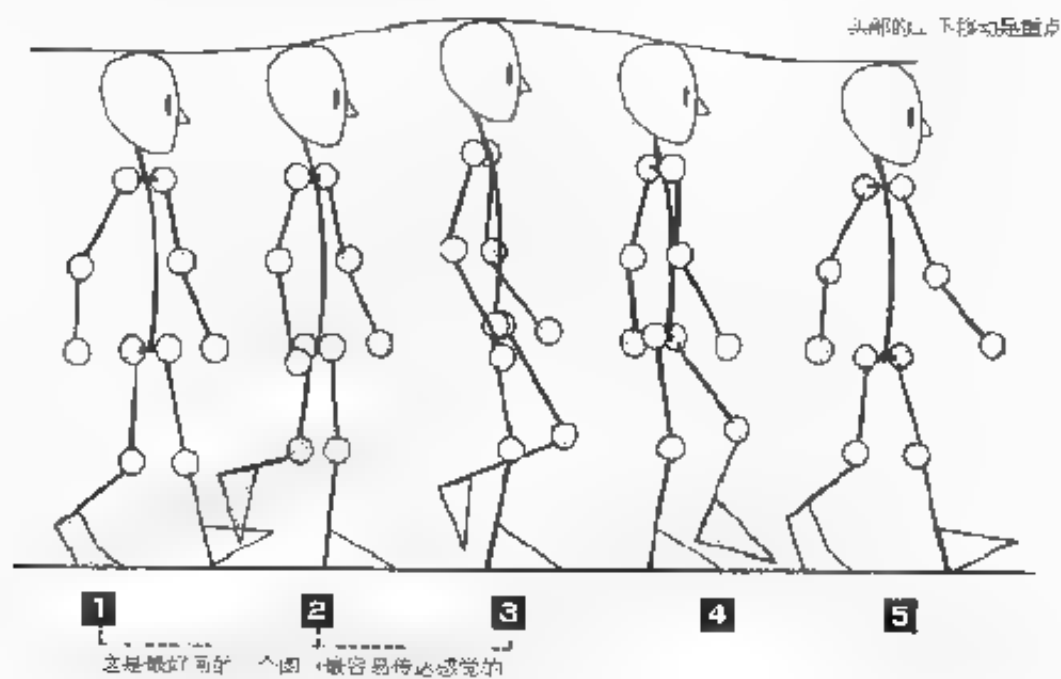


走路 1. 正常时、



**\* 一經記住**

这就是 走路 连续时 每个面都要接触地面



## 走路2 快步时

各部位在正常时弯曲角度是重点所在

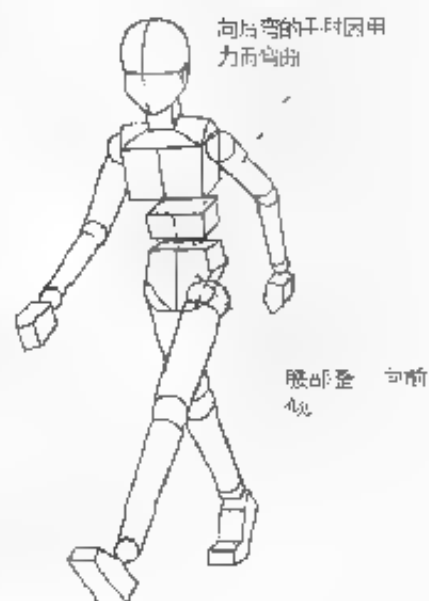
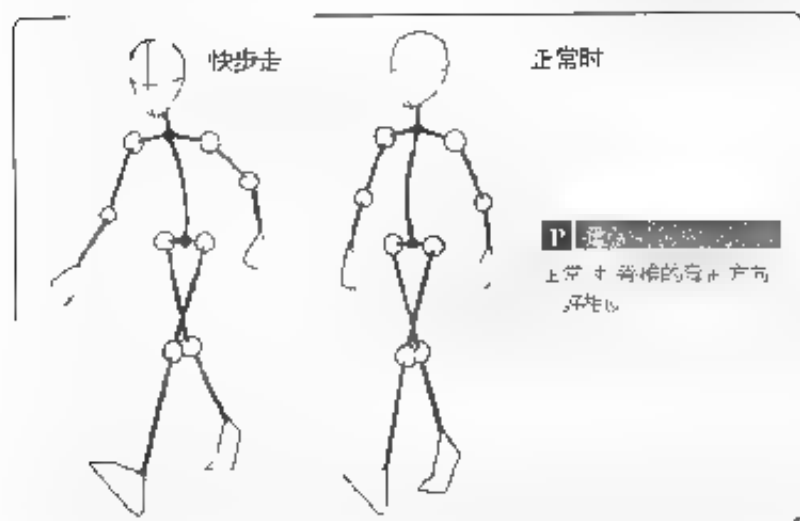
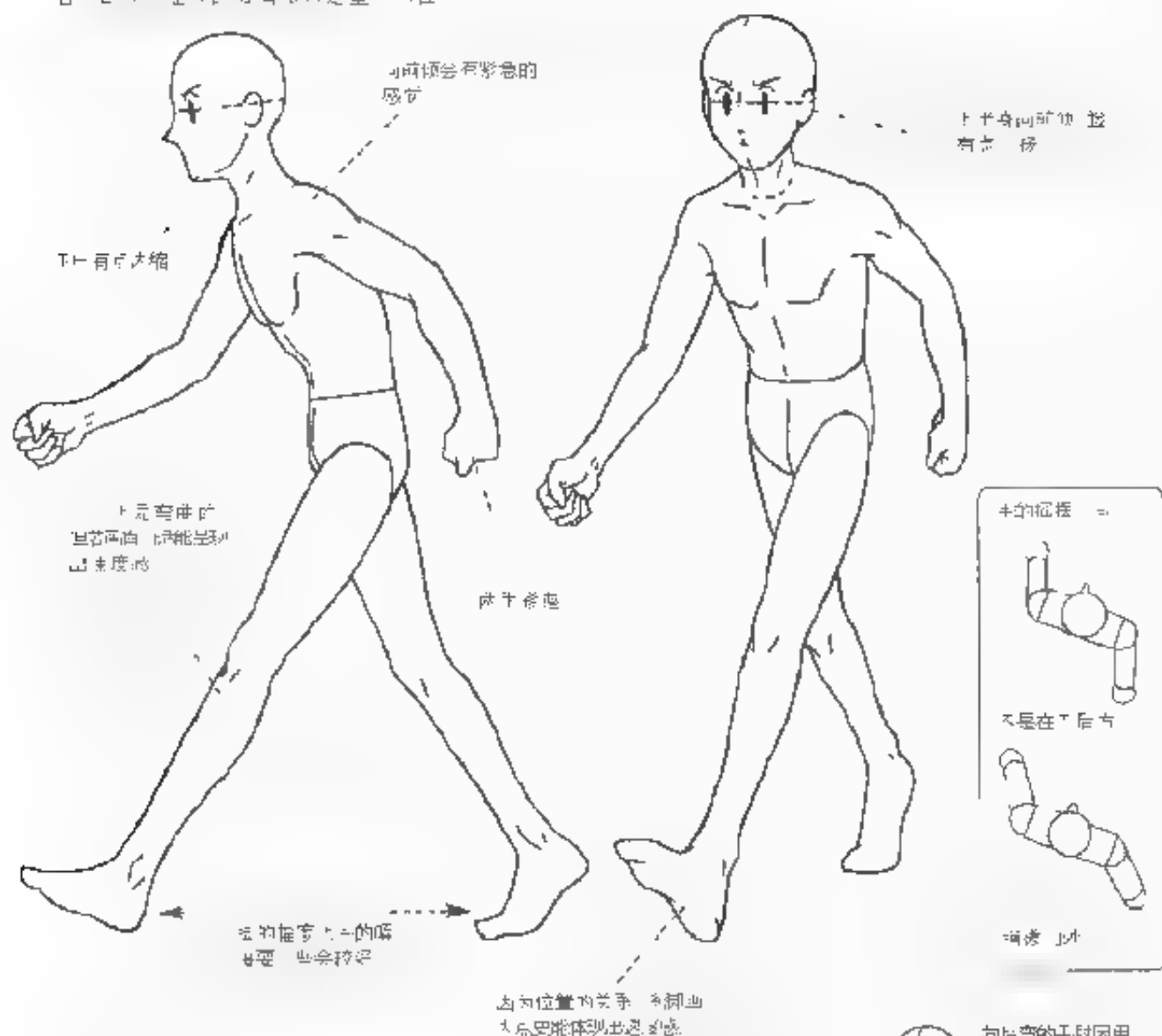




Figure 1. The effect of the concentration of the *Agaricus bisporus* spores on the growth of *Agaricus bisporus* on the substrate. The concentration of the spores was 10<sup>4</sup>, 10<sup>5</sup>, 10<sup>6</sup>, 10<sup>7</sup>, 10<sup>8</sup>, 10<sup>9</sup>, 10<sup>10</sup>, 10<sup>11</sup>, 10<sup>12</sup>, 10<sup>13</sup>, 10<sup>14</sup>, 10<sup>15</sup>, 10<sup>16</sup>, 10<sup>17</sup>, 10<sup>18</sup>, 10<sup>19</sup>, 10<sup>20</sup>, 10<sup>21</sup>, 10<sup>22</sup>, 10<sup>23</sup>, 10<sup>24</sup>, 10<sup>25</sup>, 10<sup>26</sup>, 10<sup>27</sup>, 10<sup>28</sup>, 10<sup>29</sup>, 10<sup>30</sup>, 10<sup>31</sup>, 10<sup>32</sup>, 10<sup>33</sup>, 10<sup>34</sup>, 10<sup>35</sup>, 10<sup>36</sup>, 10<sup>37</sup>, 10<sup>38</sup>, 10<sup>39</sup>, 10<sup>40</sup>, 10<sup>41</sup>, 10<sup>42</sup>, 10<sup>43</sup>, 10<sup>44</sup>, 10<sup>45</sup>, 10<sup>46</sup>, 10<sup>47</sup>, 10<sup>48</sup>, 10<sup>49</sup>, 10<sup>50</sup>, 10<sup>51</sup>, 10<sup>52</sup>, 10<sup>53</sup>, 10<sup>54</sup>, 10<sup>55</sup>, 10<sup>56</sup>, 10<sup>57</sup>, 10<sup>58</sup>, 10<sup>59</sup>, 10<sup>60</sup>, 10<sup>61</sup>, 10<sup>62</sup>, 10<sup>63</sup>, 10<sup>64</sup>, 10<sup>65</sup>, 10<sup>66</sup>, 10<sup>67</sup>, 10<sup>68</sup>, 10<sup>69</sup>, 10<sup>70</sup>, 10<sup>71</sup>, 10<sup>72</sup>, 10<sup>73</sup>, 10<sup>74</sup>, 10<sup>75</sup>, 10<sup>76</sup>, 10<sup>77</sup>, 10<sup>78</sup>, 10<sup>79</sup>, 10<sup>80</sup>, 10<sup>81</sup>, 10<sup>82</sup>, 10<sup>83</sup>, 10<sup>84</sup>, 10<sup>85</sup>, 10<sup>86</sup>, 10<sup>87</sup>, 10<sup>88</sup>, 10<sup>89</sup>, 10<sup>90</sup>, 10<sup>91</sup>, 10<sup>92</sup>, 10<sup>93</sup>, 10<sup>94</sup>, 10<sup>95</sup>, 10<sup>96</sup>, 10<sup>97</sup>, 10<sup>98</sup>, 10<sup>99</sup>, 10<sup>100</sup>, 10<sup>101</sup>, 10<sup>102</sup>, 10<sup>103</sup>, 10<sup>104</sup>, 10<sup>105</sup>, 10<sup>106</sup>, 10<sup>107</sup>, 10<sup>108</sup>, 10<sup>109</sup>, 10<sup>110</sup>, 10<sup>111</sup>, 10<sup>112</sup>, 10<sup>113</sup>, 10<sup>114</sup>, 10<sup>115</sup>, 10<sup>116</sup>, 10<sup>117</sup>, 10<sup>118</sup>, 10<sup>119</sup>, 10<sup>120</sup>, 10<sup>121</sup>, 10<sup>122</sup>, 10<sup>123</sup>, 10<sup>124</sup>, 10<sup>125</sup>, 10<sup>126</sup>, 10<sup>127</sup>, 10<sup>128</sup>, 10<sup>129</sup>, 10<sup>130</sup>, 10<sup>131</sup>, 10<sup>132</sup>, 10<sup>133</sup>, 10<sup>134</sup>, 10<sup>135</sup>, 10<sup>136</sup>, 10<sup>137</sup>, 10<sup>138</sup>, 10<sup>139</sup>, 10<sup>140</sup>, 10<sup>141</sup>, 10<sup>142</sup>, 10<sup>143</sup>, 10<sup>144</sup>, 10<sup>145</sup>, 10<sup>146</sup>, 10<sup>147</sup>, 10<sup>148</sup>, 10<sup>149</sup>, 10<sup>150</sup>, 10<sup>151</sup>, 10<sup>152</sup>, 10<sup>153</sup>, 10<sup>154</sup>, 10<sup>155</sup>, 10<sup>156</sup>, 10<sup>157</sup>, 10<sup>158</sup>, 10<sup>159</sup>, 10<sup>160</sup>, 10<sup>161</sup>, 10<sup>162</sup>, 10<sup>163</sup>, 10<sup>164</sup>, 10<sup>165</sup>, 10<sup>166</sup>, 10<sup>167</sup>, 10<sup>168</sup>, 10<sup>169</sup>, 10<sup>170</sup>, 10<sup>171</sup>, 10<sup>172</sup>, 10<sup>173</sup>, 10<sup>174</sup>, 10<sup>175</sup>, 10<sup>176</sup>, 10<sup>177</sup>, 10<sup>178</sup>, 10<sup>179</sup>, 10<sup>180</sup>, 10<sup>181</sup>, 10<sup>182</sup>, 10<sup>183</sup>, 10<sup>184</sup>, 10<sup>185</sup>, 10<sup>186</sup>, 10<sup>187</sup>, 10<sup>188</sup>, 10<sup>189</sup>, 10<sup>190</sup>, 10<sup>191</sup>, 10<sup>192</sup>, 10<sup>193</sup>, 10<sup>194</sup>, 10<sup>195</sup>, 10<sup>196</sup>, 10<sup>197</sup>, 10<sup>198</sup>, 10<sup>199</sup>, 10<sup>200</sup>, 10<sup>201</sup>, 10<sup>202</sup>, 10<sup>203</sup>, 10<sup>204</sup>, 10<sup>205</sup>, 10<sup>206</sup>, 10<sup>207</sup>, 10<sup>208</sup>, 10<sup>209</sup>, 10<sup>210</sup>, 10<sup>211</sup>, 10<sup>212</sup>, 10<sup>213</sup>, 10<sup>214</sup>, 10<sup>215</sup>, 10<sup>216</sup>, 10<sup>217</sup>, 10<sup>218</sup>, 10<sup>219</sup>, 10<sup>220</sup>, 10<sup>221</sup>, 10<sup>222</sup>, 10<sup>223</sup>, 10<sup>224</sup>, 10<sup>225</sup>, 10<sup>226</sup>, 10<sup>227</sup>, 10<sup>228</sup>, 10<sup>229</sup>, 10<sup>230</sup>, 10<sup>231</sup>, 10<sup>232</sup>, 10<sup>233</sup>, 10<sup>234</sup>, 10<sup>235</sup>, 10<sup>236</sup>, 10<sup>237</sup>, 10<sup>238</sup>, 10<sup>239</sup>, 10<sup>240</sup>, 10<sup>241</sup>, 10<sup>242</sup>, 10<sup>243</sup>, 10<sup>244</sup>, 10<sup>245</sup>, 10<sup>246</sup>, 10<sup>247</sup>, 10<sup>248</sup>, 10<sup>249</sup>, 10<sup>250</sup>, 10<sup>251</sup>, 10<sup>252</sup>, 10<sup>253</sup>, 10<sup>254</sup>, 10<sup>255</sup>, 10<sup>256</sup>, 10<sup>257</sup>, 10<sup>258</sup>, 10<sup>259</sup>, 10<sup>260</sup>, 10<sup>261</sup>, 10<sup>262</sup>, 10<sup>263</sup>, 10<sup>264</sup>, 10<sup>265</sup>, 10<sup>266</sup>, 10<sup>267</sup>, 10<sup>268</sup>, 10<sup>269</sup>, 10<sup>270</sup>, 10<sup>271</sup>, 10<sup>272</sup>, 10<sup>273</sup>, 10<sup>274</sup>, 10<sup>275</sup>, 10<sup>276</sup>, 10<sup>277</sup>, 10<sup>278</sup>, 10<sup>279</sup>, 10<sup>280</sup>, 10<sup>281</sup>, 10<sup>282</sup>, 10<sup>283</sup>, 10<sup>284</sup>, 10<sup>285</sup>, 10<sup>286</sup>, 10<sup>287</sup>, 10<sup>288</sup>, 10<sup>289</sup>, 10<sup>290</sup>, 10<sup>291</sup>, 10<sup>292</sup>, 10<sup>293</sup>, 10<sup>294</sup>, 10<sup>295</sup>, 10<sup>296</sup>, 10<sup>297</sup>, 10<sup>298</sup>, 10<sup>299</sup>, 10<sup>300</sup>, 10<sup>301</sup>, 10<sup>302</sup>, 10<sup>303</sup>, 10<sup>304</sup>, 10<sup>305</sup>, 10<sup>306</sup>, 10<sup>307</sup>, 10<sup>308</sup>, 10<sup>309</sup>, 10<sup>310</sup>, 10<sup>311</sup>, 10<sup>312</sup>, 10<sup>313</sup>, 10<sup>314</sup>, 10<sup>315</sup>, 10<sup>316</sup>, 10<sup>317</sup>, 10<sup>318</sup>, 10<sup>319</sup>, 10<sup>320</sup>, 10<sup>321</sup>, 10<sup>322</sup>, 10<sup>323</sup>, 10<sup>324</sup>, 10<sup>325</sup>, 10<sup>326</sup>, 10<sup>327</sup>, 10<sup>328</sup>, 10<sup>329</sup>, 10<sup>330</sup>, 10<sup>331</sup>, 10<sup>332</sup>, 10<sup>333</sup>, 10<sup>334</sup>, 10<sup>335</sup>, 10<sup>336</sup>, 10<sup>337</sup>, 10<sup>338</sup>, 10<sup>339</sup>, 10<sup>340</sup>, 10<sup>341</sup>, 10<sup>342</sup>, 10<sup>343</sup>, 10<sup>344</sup>, 10<sup>345</sup>, 10<sup>346</sup>, 10<sup>347</sup>, 10<sup>348</sup>, 10<

\_\_\_\_\_



## 走路 3 慢步时

上年纪的人或是疲倦的人画法不同。先从最基本的开始。尝试各种画法。

## 正常的走法

瘦、年轻走路不费力。

脸直直的

脊椎弯曲就不好看

手移动的幅度不要离开身体。

步伐和肩的宽度一样

## 疲惫时

脊椎及脖子微前倾

下巴往前伸

手肘弯曲向前伸

手腕一点也不晃动

## P 重点

身体的各个部分都有弯曲更能呈现出疲倦感

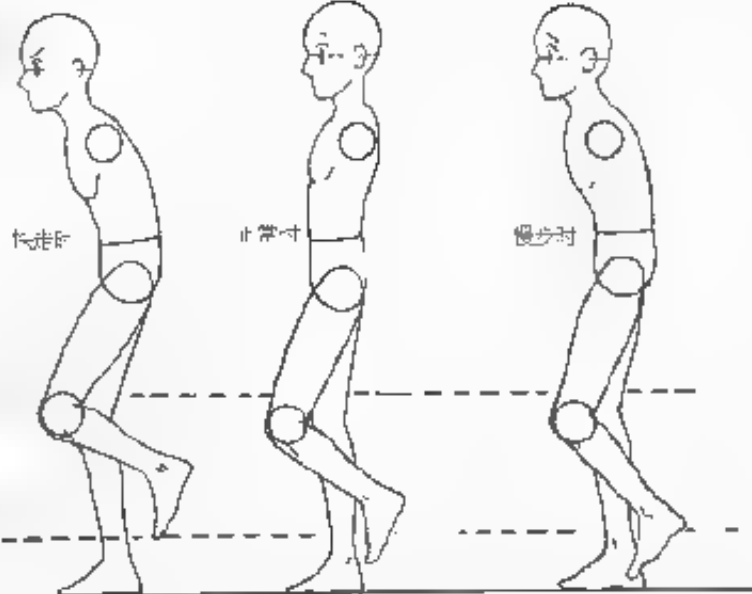
脚跟比平时还要翘起(因为膝盖弯曲)

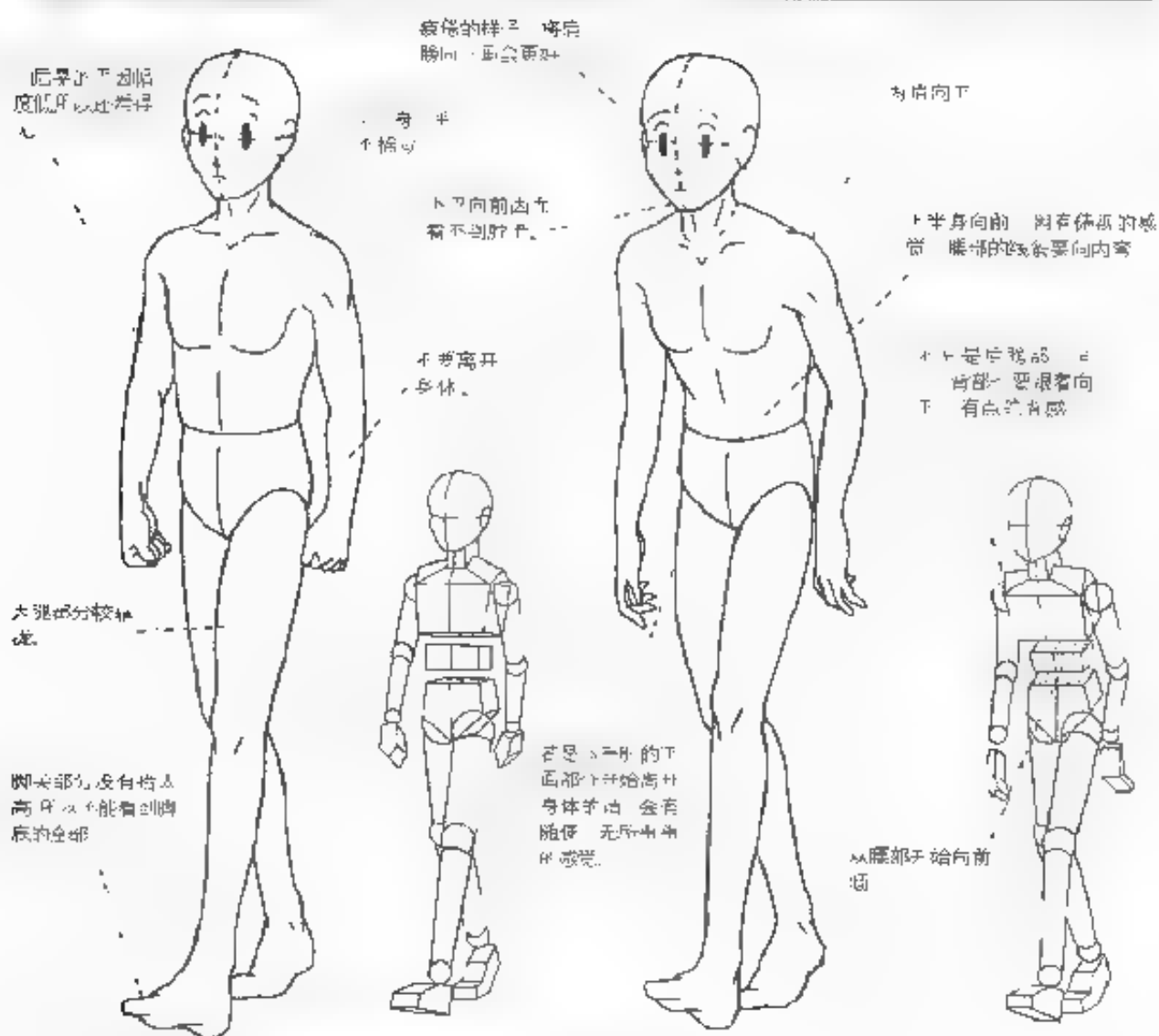
膝盖微弯

脚跟微微翘起。不要抬太高

## P 重点

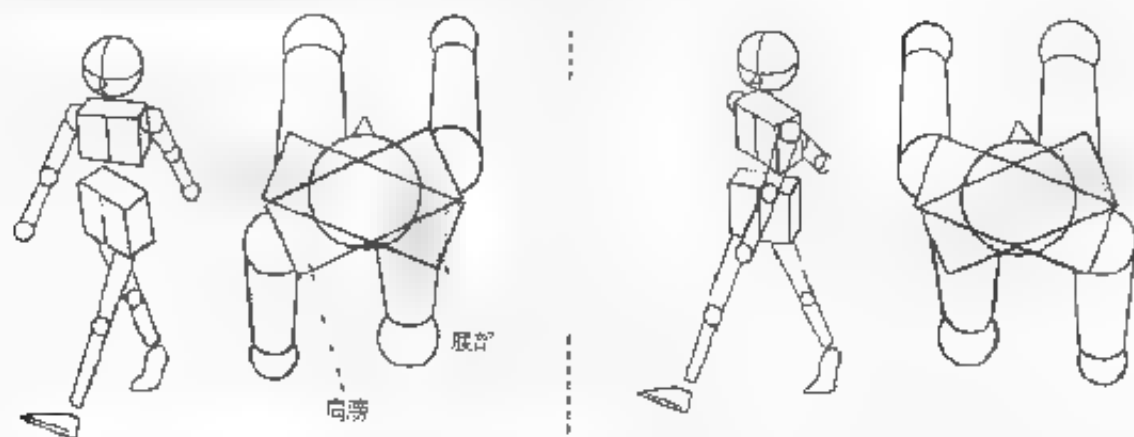
因速度不同，脚跟的高度也会改变





**1. 要点**

后髋及膝部的移动不同要记真



★右手运动的幅度与脚的方向正好相反。也因为如此，腰部及肩膀的移动方向正好相反。右手向前时，肩膀也向前。此时，左脚向前，而腰部也向右转，左脚向左移动。像这些细微的部分，要特别留意。

# 跑步 1 正常时

1 基本的走路动作 一样 重点要将「前伸的感觉及脚抬起的杆」画出来

手肘不要画得太高  
肘部要高

手肘部分不要画得太高

脸部、前头的头、手、脚  
+ 画之

与手肘的距离

手要画得紧

脚要画得短

## 1 基本走路动作

手要画在身体前方才能  
呈现出速度感

膝盖比肩膀要靠前

手要画得紧，才会有向前  
的动感

脚要画得短，从正面  
看会比较好看

## 1 基本走路动作

膝盖比肩膀要靠前



膝盖比肩膀要靠前  
脚要画得短

膝盖高度、脚高度

膝盖比肩膀要靠前  
脚要画得短

膝盖高度、脚高度

# 跑步 1 正常时

## 着地的瞬间

身体的重心 冲向前方  
要画的时候 把不能  
表现出的感觉

重心向前是着地的方向



重心多在腰部、胸部要  
保持平衡



重心向前后脚  
整个身体

手臂、身体过  
度

随着腿部的线条  
可见重心

膝盖、大腿朝  
前

重心、膝盖  
向前

## 要踏出前

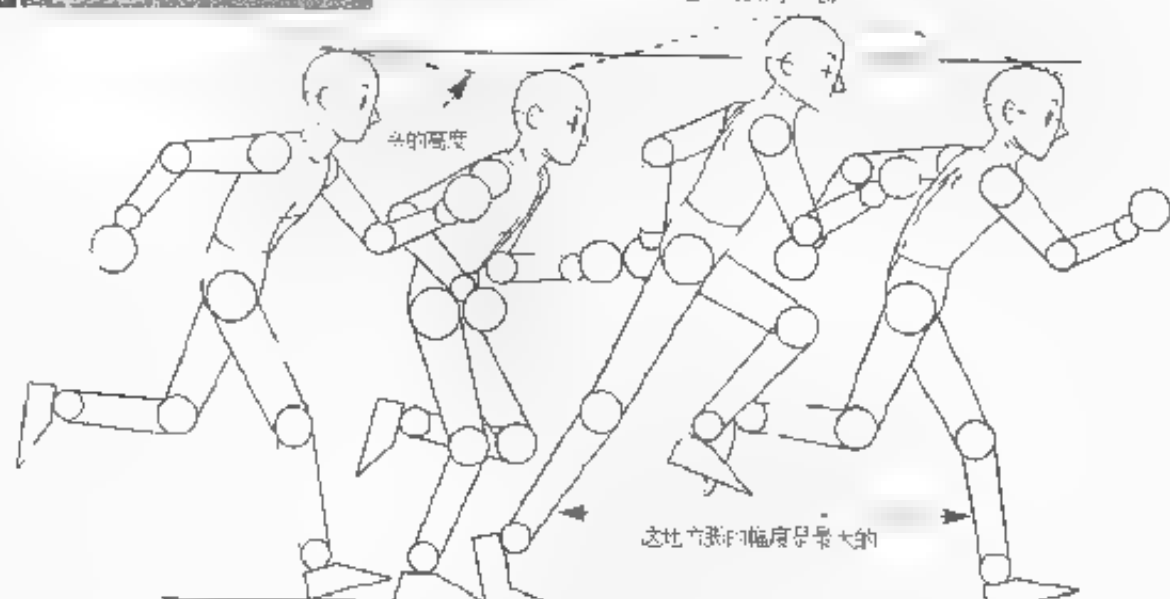
重心向前  
冲向前方

重心向前冲  
向前方

重心向前冲  
向前方

重心向前冲  
向前方

重心向前冲  
向前方



重心向前

重心向前冲

重心向前

重心向前冲

重心  
1

重心  
2

重心  
3

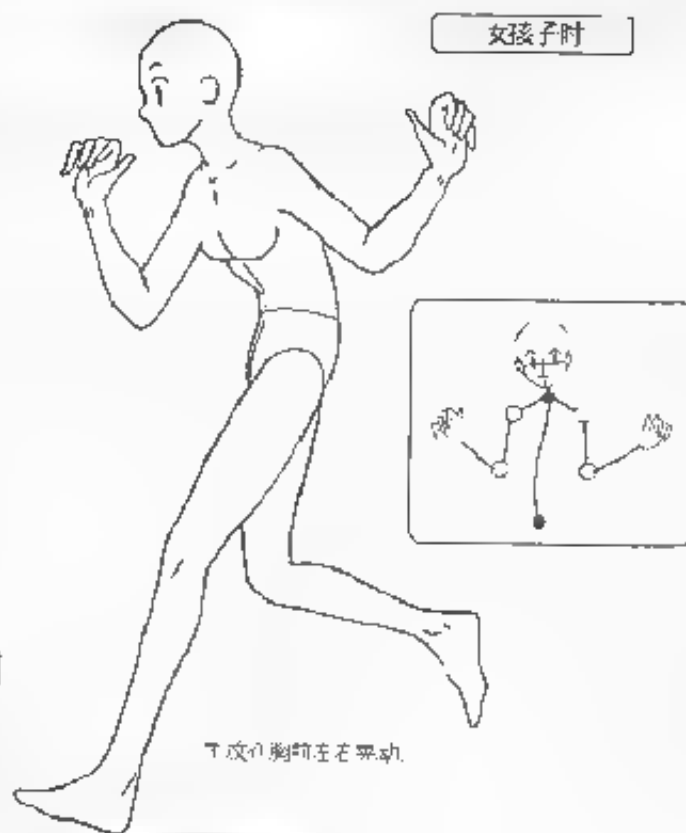
重心  
4

## f 肘及腋窝等部分都弯曲 几乎呈直线状态



## 跑步2 快跑时

因为每个人的身体有不同的跑姿



### ※ 一定要注意

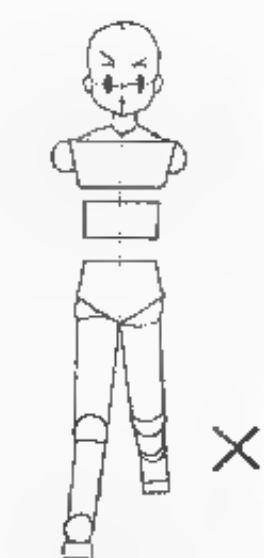
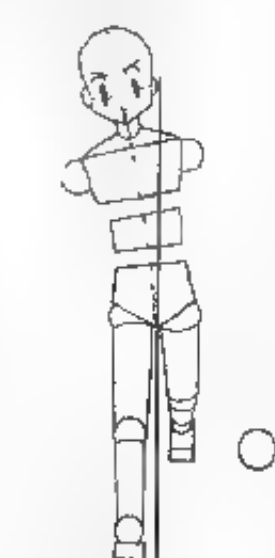
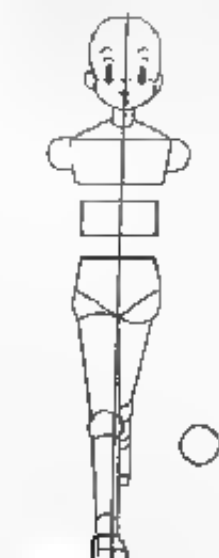
脚及身体的重心应该在哪里呢

标准的跑姿

标准

标准

不可取的跑步



“废力的跑”

（两腿同时落地 跑步）

不一样的感觉

走路或跑步的时候 不可能是一条直线 重心会有改变 膝盖也会改变 但是脚掌落地时比肩膀宽一点就OK了 这一点很重要

# 年轻专家的建议

三石 和登

1979年2月26日长野县生

科学家  
现在心里想的100

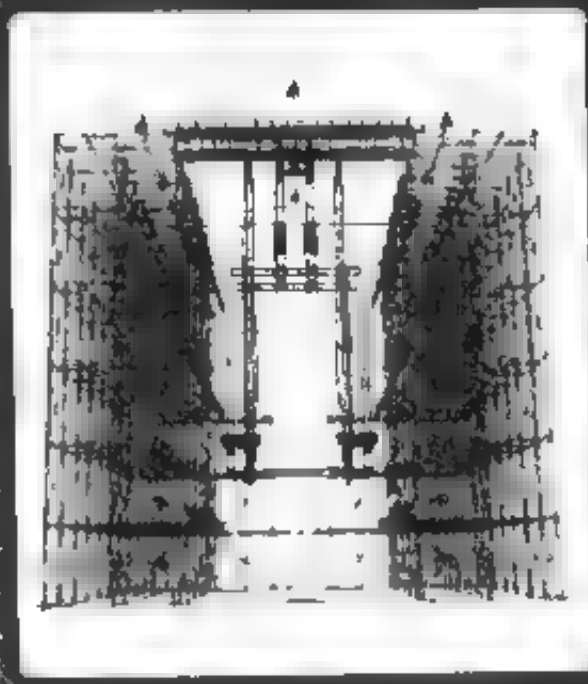
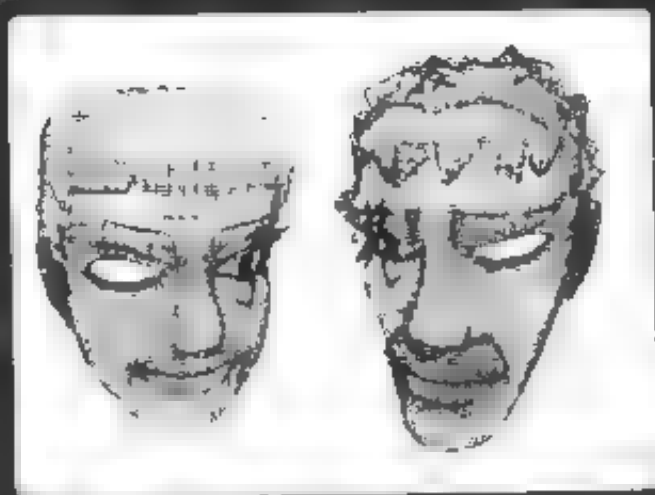
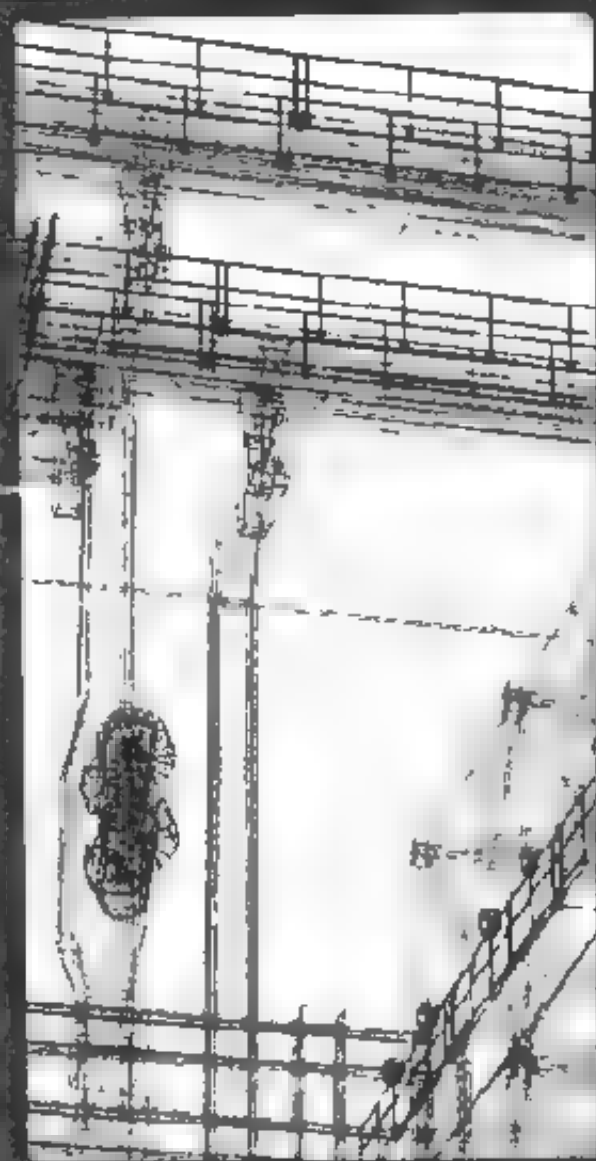
1. 科学家的使命是探索未知，发现真理。在追求真理的过程中，科学家需要具备严谨的逻辑思维、敏锐的观察力和勇于创新的勇气。同时，科学家还应具备高尚的品德，遵守学术规范，尊重他人成果，为社会的进步贡献智慧和力量。

2. 科学的发展离不开团队合作和学术交流。科学家应积极参与学术交流活动，与同行分享研究成果，互相学习，共同进步。在团队合作中，科学家应发挥各自的优势，协同攻关，共同完成重大的科学任务。

3. 科学的应用应服务于人类社会，造福人民。科学家在从事科学研究的同时，应关注科学的社会影响，评估其可能带来的风险和收益。在推动科学成果转化的过程中，科学家应加强与产业界的合作，促进科技成果的产业化应用，为经济社会发展提供科技支撑。

4. 科学教育是提高国民素质、培养创新人才的重要途径。科学家应积极参与科普活动，向公众传播科学知识，提高公众的科学素养。在中小学教育中，科学家应注重培养学生的科学兴趣和探究能力，引导学生学会科学思维，为培养未来的科技人才奠定基础。

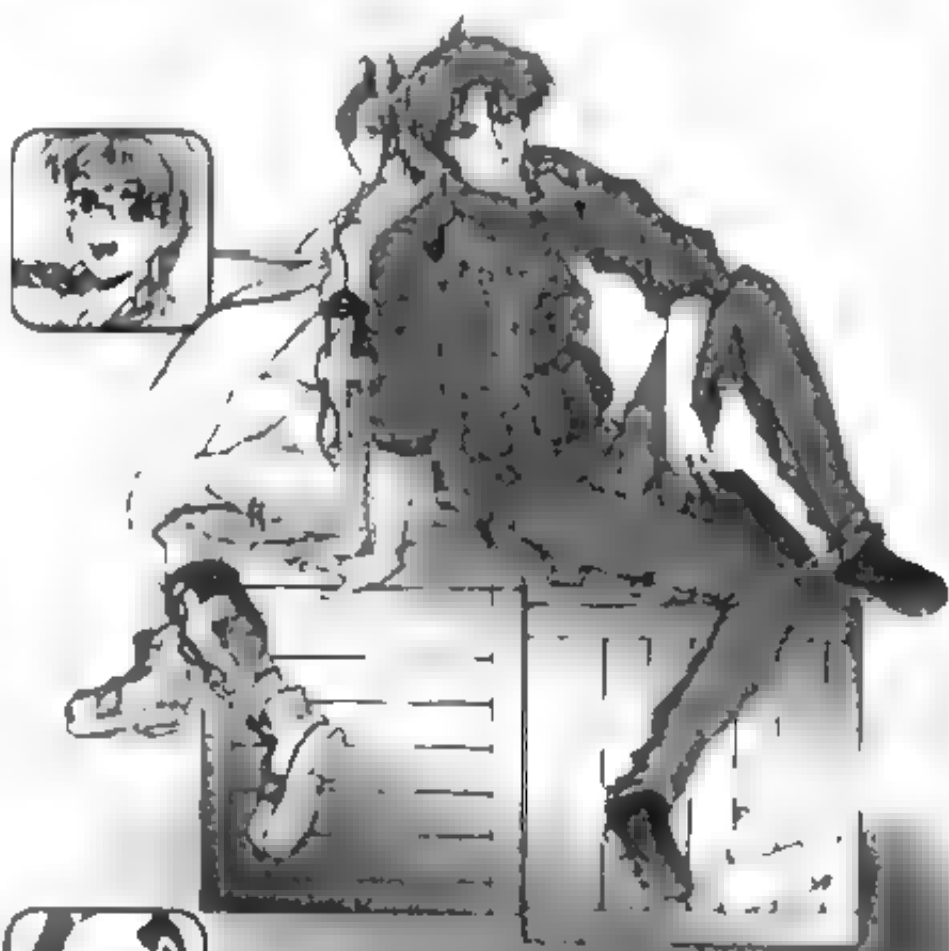
5. 科学的发展需要国家和社会的支持。科学家应积极争取国家和社会对科学事业的投入，为科学研究提供良好的条件和环境。同时，科学家也应加强自我管理，提高科研效率，为国家和社会做出更大的贡献。





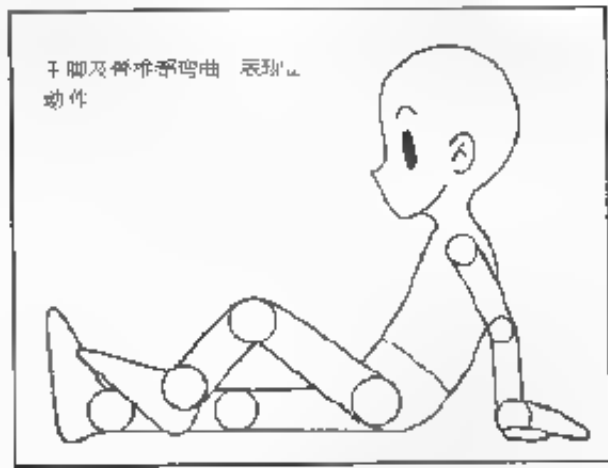
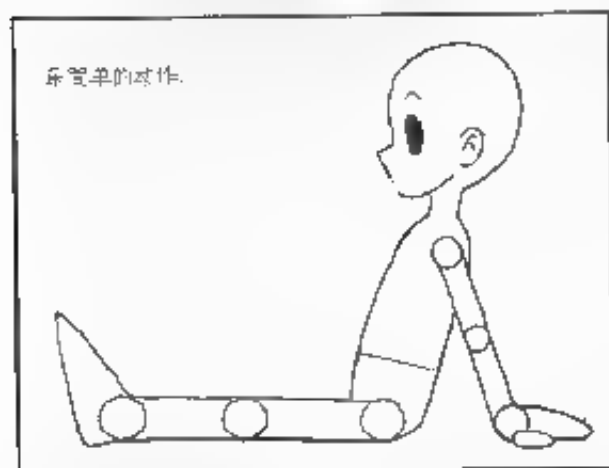
# 第3章

## 各种动作

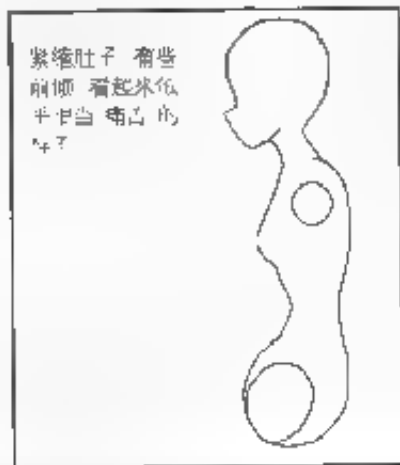


## S 字型是重点

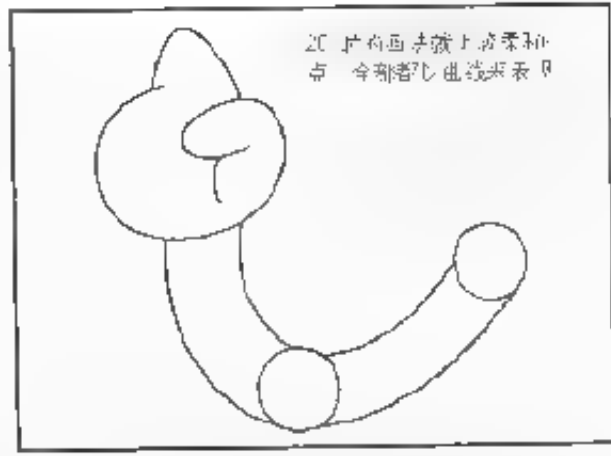
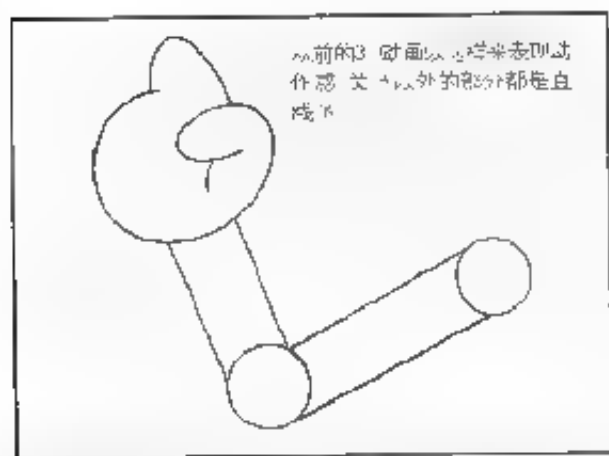
第 1 章已介绍过，放松与紧张有很大的不同，重点就在脊椎的弯曲方向。人的身体比想像中还要柔软许多，虽然有时会被肌肉及衣服遮掩住，但从脖子到腰部的线条比从手腕到脚部的线条还要复杂许多，要特别小心。



看起来像是每个人都会画的动作，但若设计不良，没有表达好的话很容易就毁了这张图，所以其实这个动作才是最难的。



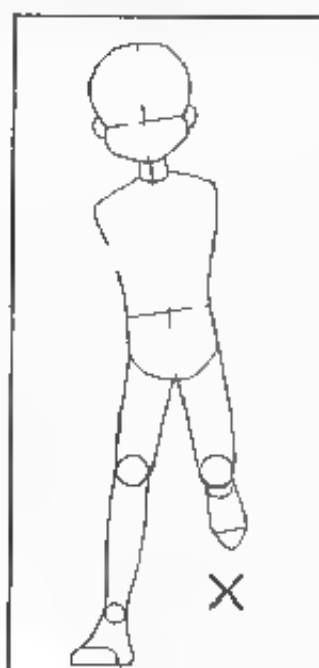
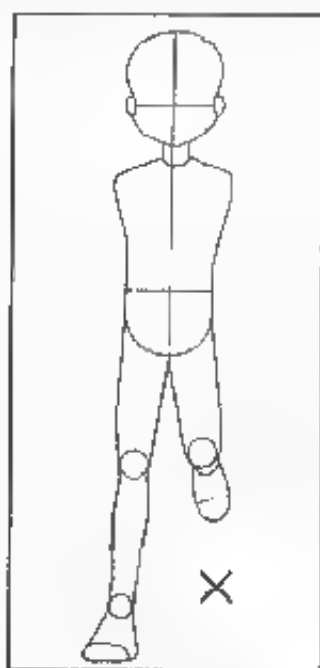
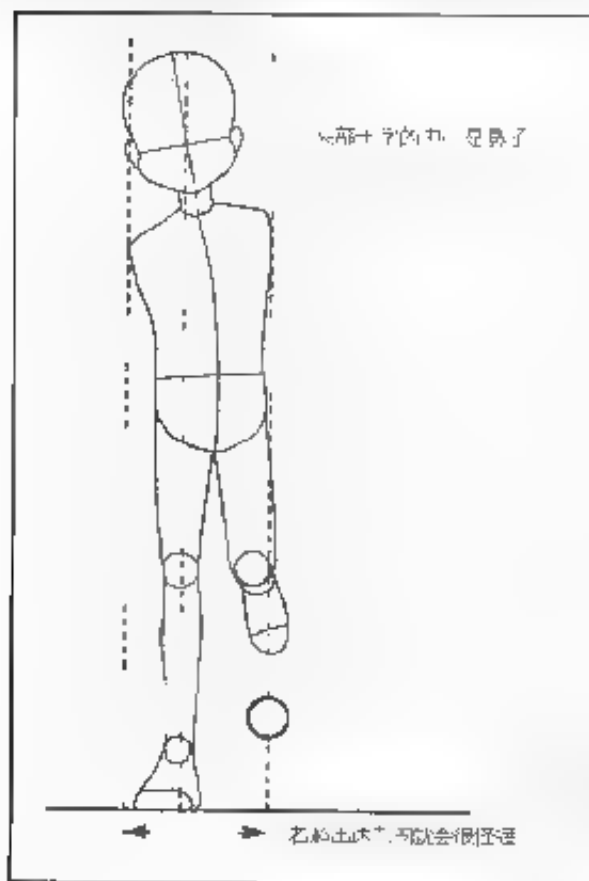
即使将背部挺直也不是直线状态。左右都要美观而将肚子紧缩，而背部有由看来反而有点奇怪。



不只是脊椎部分，手腕及腿部的部分也不是全都弯曲的，在相同的关节处，因关节附着肌肉及脂肪，轮廓方面要有弧度。

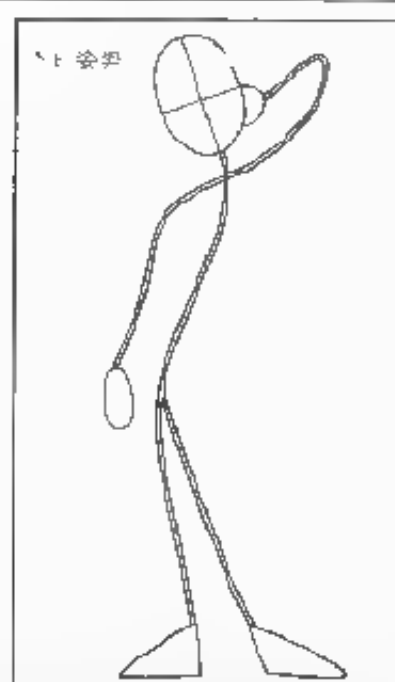
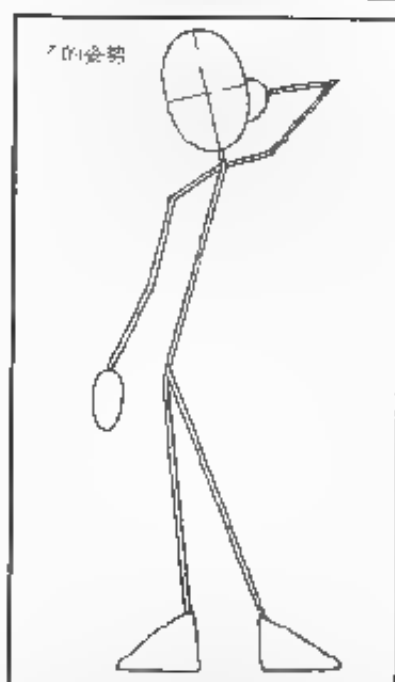
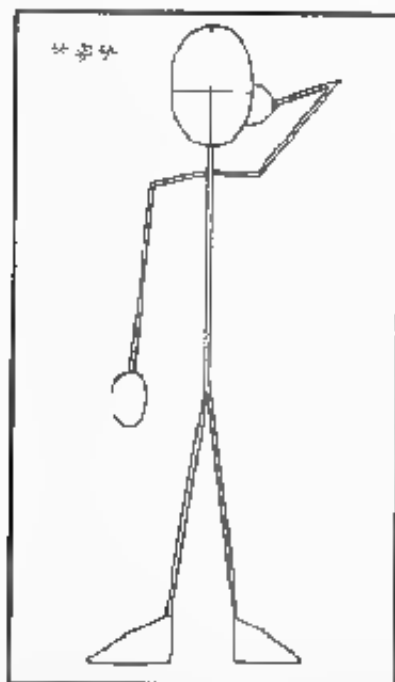
## S 字型是重点

跑步及走路时，因为重心移动，不是腿部在变化，上半身也会变化。最重要的是确定较重的脚部位置。不管脊椎骨怎么弯曲，若没将重心稳住，一定会失去平衡感。



**※ 一定要记住!**  
重心的上下，要是重心不在，  
脖子的幅度是比头的幅度

## 简单人形 基本动作



在画简单人形时，先用这种简单的形式画。调整人物化之的动作，便能画出如Z的姿势。同样地也能画出S的姿势。

# 站姿时的各种动作

穿鞋 男孩子

站着穿鞋时 男孩子与女孩子不一样 要注意

注意 半身的弯曲度

身体 向前 弯曲 身体 向前 弯曲 身体 向前 弯曲

身体 向前 弯曲 身体 向前 弯曲 身体 向前 弯曲

身体 向前 弯曲 身体 向前 弯曲 身体 向前 弯曲

在膝盖处用力的时候 膝盖会

膝盖的位置 在 1/2 半身 的位置上能看清楚。

膝盖的曲线 膝盖处止

# 站姿时的各种动作

## 穿鞋 女孩子



上半身自由发  
展 向左侧 + 下斜  
上落

利落的倾斜角度  
相当重要



头部与颈部保持  
一定比例

膝盖 + 中

膝盖向上

脚尖转向 +

### 12 穿鞋时的动作

4/5 部分 脚出 + 条  
线 用余光表现

手 背向手背  
脚尖可面对

头与手 半身相反  
呈倒“V”型的姿势

重心在左脚上

重心向左移动

重心与手的关系 重心手要保持平衡



重心与手的关系  
重心手要保持平衡

## 站姿时的各种动作

## 等待的动作

呆呆的样子，双手在胸前，怎么还不快些说，  
书给向来说明出这种感觉。

身体=腕肘部的感觉

1. 等待的动作  
动作表示：将动作人胆表  
现出来

注意肩膀的弯曲



口齿推 肩膀也  
要跟着变

1. 身体线条  
样子

1. 身体

身体=腕肘部的感觉

身体比脸还要高

膝盖是圆的

膝盖=腕肘部 膝盖更能表现  
出轻快感

膝盖与身体 膝盖部

膝盖=腕肘部 膝盖部

这个脚上的动作，膝盖部  
与膝盖与脚一在

考虑位置的关系 两腿像在同  
一

## 站姿时的各种动作

### 用动作来表现感情

② 表现人物时 → 画面会更好

嗨！

★ 到白线了 将身体  
倚靠某处 曲线也显  
得有些不同

曲线才 E 不要弯  
曲

都过了约定的时间了



★ 曲线曲线较 E 曲线  
★ 曲线曲线较 E 曲线



画上手先更有女孩子  
感觉

★ 曲线曲线较 E 曲线  
★ 曲线曲线较 E 曲线

★ 曲线曲线较 E 曲线

还没来啊？

★ 曲线曲线较 E 曲线

★ 曲线曲线较 E 曲线

★ 曲线曲线较 E 曲线

★ 曲线曲线较 E 曲线



★ 曲线曲线较 E 曲线



# 站姿时的各种动作

在电车内，上班族

太疲惫无法站立的样子。

不是，五个手指握紧，而是「  
」的姿势，更能表现疲惫

「」的姿势，白线在  
」的姿势

「」的姿势

画「」的姿势，人感到  
」的姿势

「」的姿势，这样的姿势  
」的姿势

将身体重心，放在「」的姿势

## 画上班族的美诀

1. 画「」的姿势。
2. 画「」的姿势。
3. 画「」的姿势。
4. 画「」的姿势。



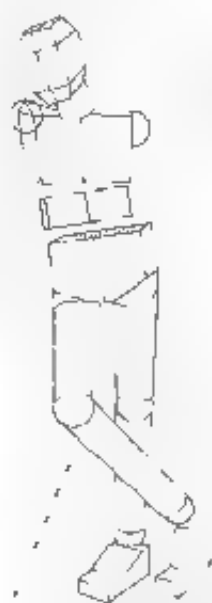
年轻人



头向前

P 在此位置时，身体重心会向前倾，导致身体失去平衡，从而向前倾倒。

向前倾斜时，重心会向前移动，导致身体失去平衡。



身体及头一样向前倾斜



2. 此时，身体重心会向前移动，导致身体失去平衡。



重心向前

年轻人疲倦的站姿

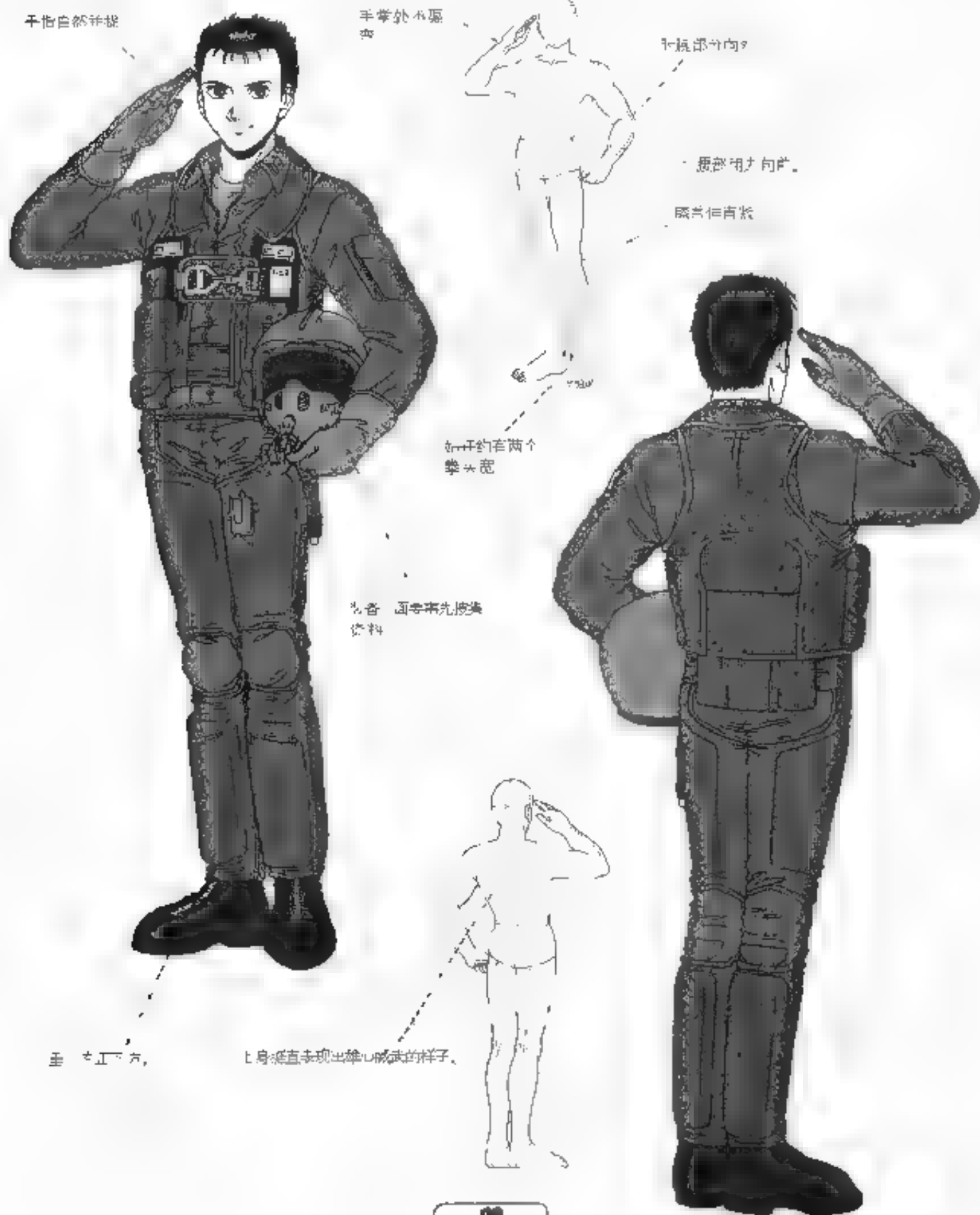
- 1. 身体重心会向前移动，导致身体失去平衡。
- 2. 此时，身体重心会向前移动，导致身体失去平衡。
- 3. 此时，身体重心会向前移动，导致身体失去平衡。

此时，身体重心会向前移动，导致身体失去平衡。

# 站姿时的各种动作

## 敬礼!

军人的特殊一面 在平时的时候 一样 服装与装扮有固定的形式 若不加注意 很容易生疏感



## 站姿时的各种动作

### 海军式

身体内“感觉”放松，感觉紧靠身体，不是白白的，而是心有所归。

手部的表现与反质一样的感觉。



### 英军式

手腕离开，手掌向前。

可高至齐肩处。

眼睛上脸“要高一点”。

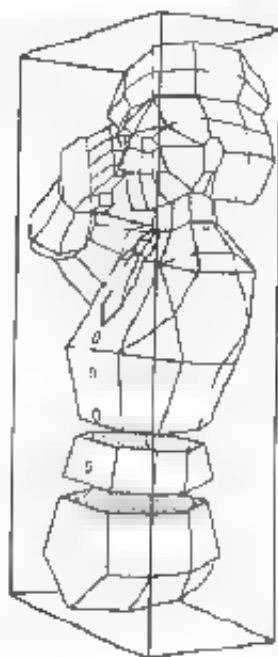


除了前部身体之外，前住。

手部的“重要主意”。



从侧面看去可发现帽子是水平的，要仔细观察帽子的样子。



不同的军队有不同的敬礼方式，这里介绍的只是最基本的，至于敬礼的姿势，要根据自己的情况来定。

## 站姿时的各种动作

## 唱歌时

唱歌时，气息下沉，重心前移，身体重心前移，重心前移，重心前移。

保持姿势，手臂的位置不变，在这里，手臂的位置不变。

视线向前，下巴前伸，有感觉会，哦。

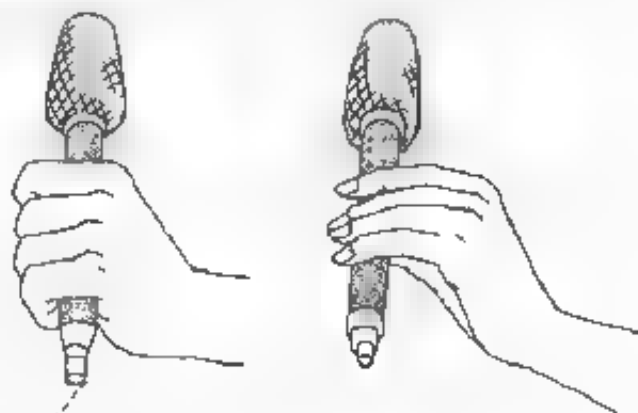
向左侧倾斜

头部向前用力

保持姿势，手臂的位置不变，在这里，手臂的位置不变。

身体倾斜的方向与重心移动的方向相反

注意麦克风的位置，保持麦克风的位置



麦克风风罩的部分，将手举起来

重心前移，重心前移

## 站姿时的各种动作

歌曲不同动作也会不同

### 唱演歌时的样子

持ちこたへ  
口微開

枕着军持肘二拍



心内屈

膝蓋折り



姿勢の心

この内股に 呼吸の  
由 事 子無防



### 大声唱歌型



鼻部を口部  
延長

肩は前  
胸は開  
き足は  
踏ん

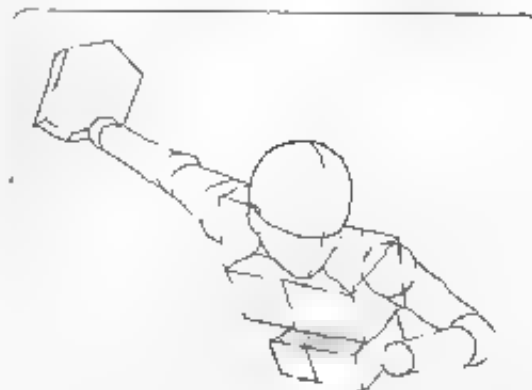
肘を肩に 伸ば

### 个人高歌欢唱时

眼は 着て麦克风

丁胸 背骨分直直に 肩 肉  
に 骨 系 要 筋

十 身 不 可 得 耳



# 站姿时的各种动作

穿牛仔裤时

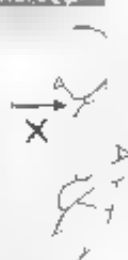
膝盖微向前 身体呈S字型 穿牛仔裤时肘也是



膝盖微向前  
身体呈S字型

肩膀向后摆可向F  
位 脚尖或脚跟向前  
入等 引座

肩膀向后摆



膝盖 已冲开及靠后  
因 已自然

膝盖 膝盖多  
膝盖

膝盖 膝盖多  
膝盖



微张开

\*部分是最向前的

膝盖 膝盖多  
膝盖

膝盖 膝盖多  
膝盖

膝盖 膝盖多  
膝盖

因裤子，站地较  
厚，所以线条要  
画紧一点

膝盖自向前

因裤子得直 会有  
“后”的错觉

### 站姿时的各种动作

### 坐着穿时

坐裤穿,必须穿时开力的地方到底哪,早不一样  
要特引,意



## 站姿时的各种动作

站在窗户前面时

左手向上右手 上玻璃 突然想要物理  
像它 肌肉的纤维等啊 很特别有神

头部正面对着窗

眼睛可以向前

手会较腰部还要  
高些

会不会  
很奇怪呢?

胸部及肚子的方  
块有点僵硬的感觉

从腰部下方观察  
向前迈步方向

胸部要夹紧

双手夹紧

重

将手放在腰部 位置  
头发下方 多的脖子伸不  
错

肩膀会歪斜向下  
也可得脖子多松  
慢些

向下向后时 视线  
要集中

将「重心」后移  
比较稳

随着脚的移动方向 可  
「裙子」而 移动

可看左肩膀向内的  
感觉

这个 体有点向  
右侧

+ 好像感觉  
肌肉在收缩

耶,



# 站姿时的各种动作

头微仰，口部  
至颈部。

手肘「上」

将手肘上的手肘  
可写得更更好。

抓住袖 肘部  
画+线



袖+手肘外面+手  
肘+手肘



×边学 命脉  
脉=ト

管堆向上付

2. 将手肘上的手肘  
画+线

嗯 不错呢

画+线 脉=ト

可看+侧面+手部

画+线 脉=ト

画+线 脉=ト

×手肘+ト

背影

脸部朝向

这坐位+手肘

## 站姿时的各种动作

## 穿围裙时

让心爱的他看看自己穿围裙的样子吧！而在做家务或让人看自己穿上围裙的样子时都会用到的姿势。多个动作要掌握。

## 如何啊？

如何啊？

这时成为上身的重心  
靠右肩与右腿。

脸向右侧，但还是要看向前方。

手肘向右侧，以肩膀  
为轴心。

为了将围裙拉平  
向外。

脚前足先开。

袖口与肩

从腋下开始，将  
围裙拉平。

将围裙拉平，  
向外。

手肘与肩膀  
是一样的。

因位置不同要画  
不同的线。

手肘与肩膀  
是一样的线。

手肘与肩膀

因为手肘与肩膀  
是一样的线，所以  
画线时会有重叠。

手肘与肩膀

# 站姿时的各种动作



脖子向前 头向前  
延伸出。

因肩膀内凹 所以在肩部的正  
方制定「肩」的姿势。

因身体向 左侧歪 所以  
要衣服带往上面。

肩膀紧靠腿

对肩力有点向后  
在调整点。

嘿。

将肩膀 肩膀稍强  
伸一下更好。

★ 肩膀姿势  
看身体。

不错吧

肩膀的姿势

胸口上的T字有点  
倾斜的感觉。

只有颈部有线条

后方的

将T字放在身体上，来  
比较一下颈部姿势。

更注意各个方向的  
姿势。

身体没有太大的扭转  
幅度 侧面看大腿均  
等环。

各条腿向前画了成  
一个大的圆环。

## 坐姿的各种动作

## 夏天及冬天

酷暑及严寒像人体下面的空气，冬季也会  
跟夏天一样改变

## 好热啊

把身体各部分都放平，有  
一种轻松的感觉

裤子和T恤不错

头向上扬

手肘向上

上半身有一块  
一块一块

视线朝向身体

手指、手  
指、可弯曲由

手肘向上、手  
肘

腿是直的，手肘没有  
可弯曲的感觉

膝盖位置

注意位置

膝盖的角度在  
这里变化

衣服贴在身上  
暖和的感觉

腿部的肌肉舒  
展

依不同的姿势立  
着不同

# 坐姿的各种动作

好冷啊！

利用上半身重量来与身体各个部分紧缩，从而产生温暖的感觉。

！ 下巴紧贴胸前，手肘紧贴身体，膝盖紧贴身体。

下巴紧贴胸前，手肘紧贴身体，膝盖紧贴身体。



下巴紧贴胸前，手肘紧贴身体，膝盖紧贴身体。

膝盖紧贴身体，手肘紧贴身体，下巴紧贴胸前。

膝盖紧贴身体，手肘紧贴身体，下巴紧贴胸前。

衣领处的装饰物对身体前方的关系，有装饰性的效果。

手肘紧贴身体，下巴紧贴胸前，膝盖紧贴身体。



膝盖紧贴身体，手肘紧贴身体，下巴紧贴胸前。



脸向下

这双手紧紧靠着身体。

！ 下巴紧贴胸前，手肘紧贴身体，膝盖紧贴身体。

下巴紧贴胸前，手肘紧贴身体，膝盖紧贴身体。



下巴紧贴胸前，手肘紧贴身体，膝盖紧贴身体。

下巴紧贴胸前，手肘紧贴身体，膝盖紧贴身体。

下巴紧贴胸前，手肘紧贴身体，膝盖紧贴身体。

下巴紧贴胸前，手肘紧贴身体，膝盖紧贴身体。

下巴紧贴胸前，手肘紧贴身体，膝盖紧贴身体。

下巴紧贴胸前，手肘紧贴身体，膝盖紧贴身体。

## 坐姿的各种动作

冷得受不了

在冬夜里躲到棉被中时 / 手 / 生病忽冷忽热时可用这样的方式凉

将指尖贴在  
下巴内侧将肘部贴在  
膝盖内侧F 大系带部  
要画点脚向内侧靠着  
与生儿是此

膝盖的空隙

手造成这种姿势

将手紧握住

手肘会合

身体紧缩

头向后仰 + 颈部 + 肩部

可有人进入  
身体膝盖与  
大腿

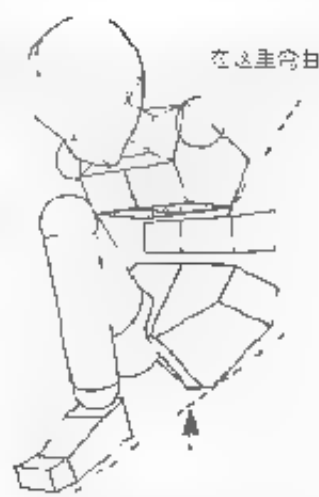
人向前倾

「整个身体系带」  
可以看见脖子线条肩膀  
与脖子

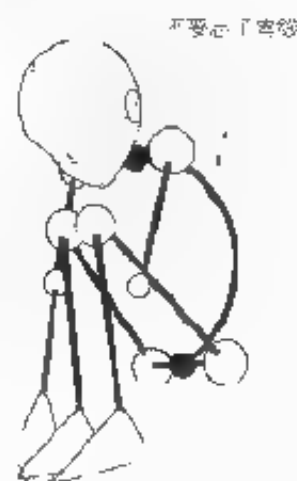
# 坐姿的各种动作

## 坐着盘抱时

坐在地时腿部的弯曲收缩的集中点也从膝盖移至脚底



坐着时，要将身体的重心放在臀部，不要放在膝盖上



## 坐姿时，双手的姿势

双手的姿势

双手的姿势



双手的姿势  
位置：双手



## 坐姿的各种动作

用右手写东西的人

虽说是在写东西，但是随着手部的不同，姿势也会有所不同。只用手部来表现不同的姿势。

认真

烦恼时

手上有支撑重物，感觉  
手要掉下去

1 视线看着笔尖，手肘内  
侧，手肘平放在桌面上  
2 手肘支撑



1 手肘支撑  
2 手肘支撑

喔!

嗯!

嗯!



1 视线朝前方，手肘内  
侧，手肘支撑  
2 手肘支撑



支撑身体重心



1 手肘支撑  
2 视线朝前方  
3 手肘支撑



# 坐姿的各种动作

## 沉醉时

写书的时候 肩膀、上臂、手腕、神经都集中在一起 其他部分像无意识一样放松。



视线自然下垂 要写的内容

上半身背部 四 角度。



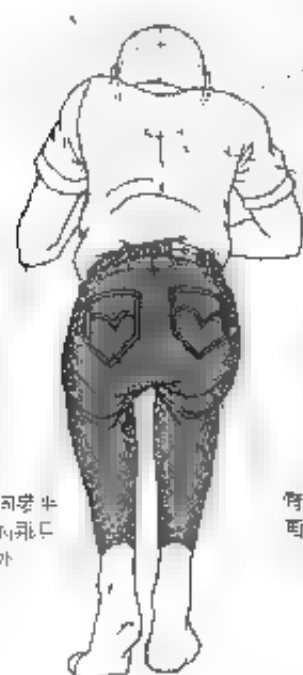
肩关节与身体的关系 主要向

这里的线条要多以简单人形 从胸到 膝 的方式线条

放松的样子

无意识地放松

坐在身体后面的肩膀 交叉。



后脑勺 大看 见头部后面 部分

向 上 所 以 要 画 七 脊 椎 的 线条

手肘的方向要半 伸 与 手 肘 形 成 下 半 部 的 外

肩部的线条也要 画清楚

P

关于坐姿的 姿势



1. 参考自由坐姿的姿势
2. 从眼睛到下巴的距离大约是眼睛的 1/3 左右。
3. 肩膀的线条从下巴的下方开始。
4. 画出线条的走向。

# 坐姿的各种动作

## 吃饭时

吃饭时的动作 移动的方向及腰子和肩膀的动作是重点。

### 重点



大拇指和食指



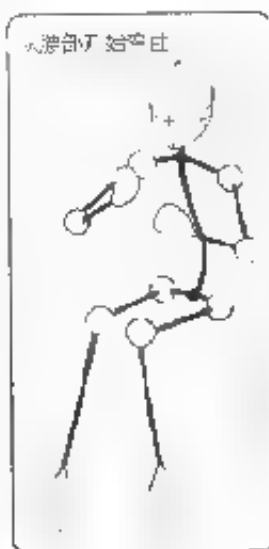
眼睛不是看着饭而是看着自己的菜

沿膝盖、线条

大腿较细的线条

各方向、特别是三、四感

从颈部开始往



沿脊、颈椎、中线

后面肩胛骨的样子



背部不要让它显得较好



这条线是背部的线条

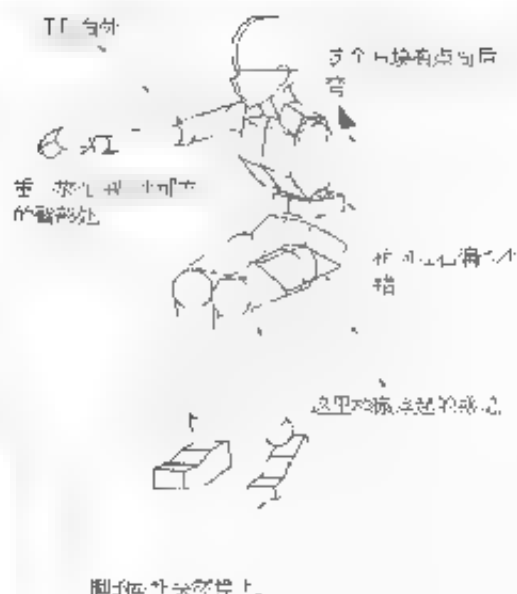
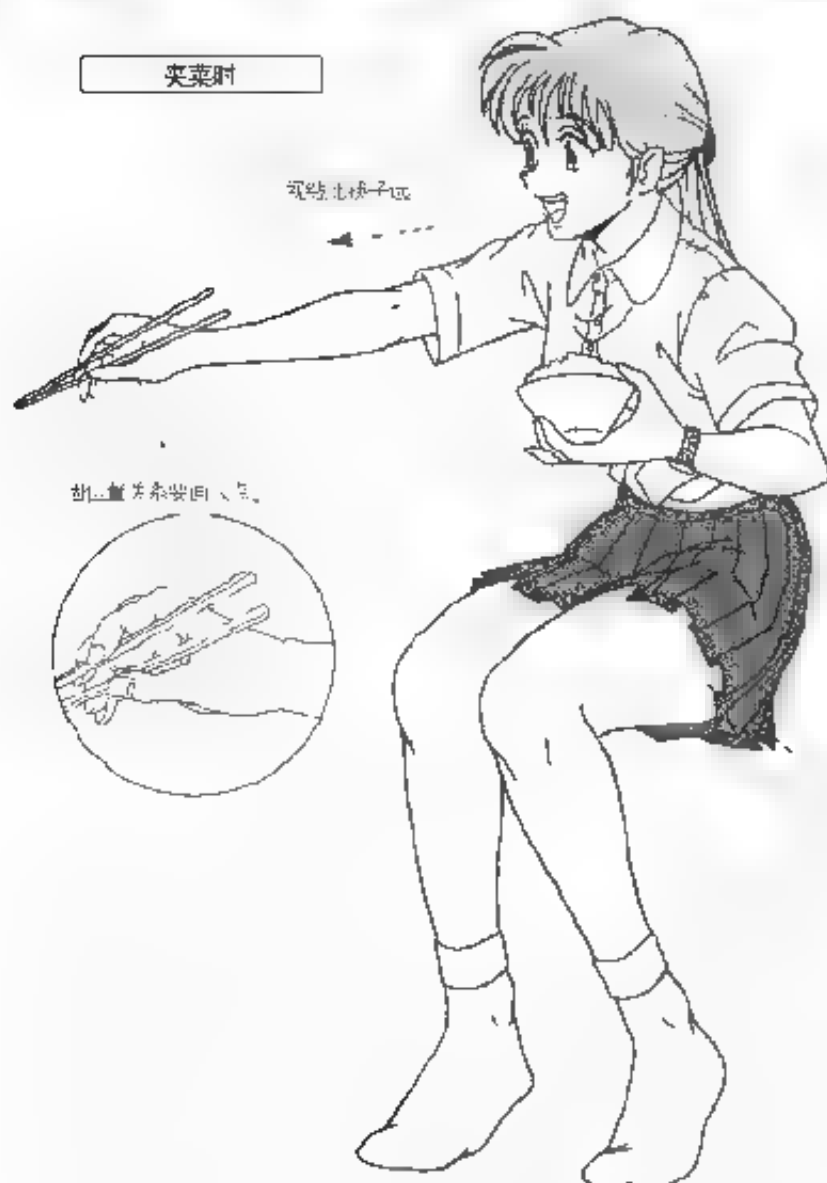
不要忘了背部及腿部的线条

从后面去是...  
不要...  
部分...  
部分...

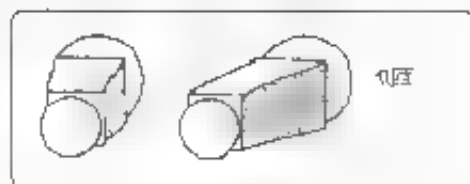
\* 一定要...  
画得好...  
手要...  
手要...

# 坐姿的各种动作

夹菜时

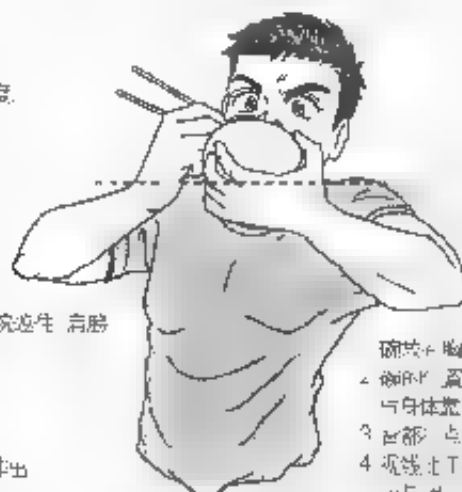


手肘与碗之间的空隙



## 男生与女生的吃法

注意肩膀的高度



1. 碗口与肩膀的高度
2. 手肘与碗之间的空隙
3. 背部向碗
4. 下巴向碗
5. 头与碗之间的空隙

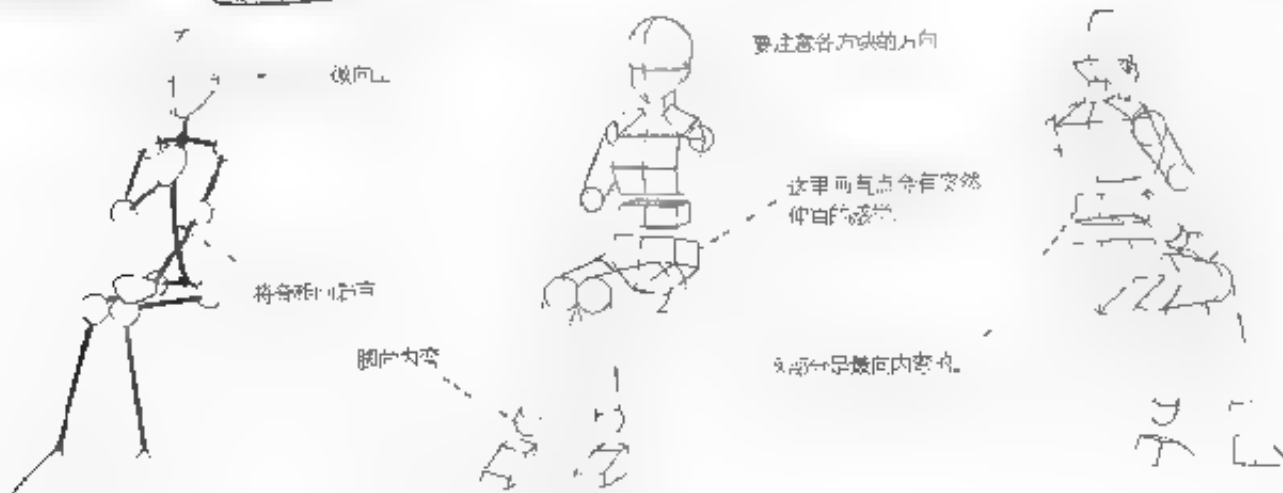
1. 碗口与肩膀的高度
2. 手肘与碗之间的空隙
3. 背部向碗
4. 下巴向碗
5. 头与碗之间的空隙



## 坐姿的各种动作

## 等待的样子

在病室前或考场前等待的样子，表现出紧张和期待的表情



## 坐姿的各种动作

### 羞涩

做害羞的动作时，将衣服扣子扣上，脖子要伸得直起来，有紧张感。



身体与视线  
向后倾斜一点

大腿与小腿的角度  
不要太锐

膝盖前伸

#### P

膝盖与大腿

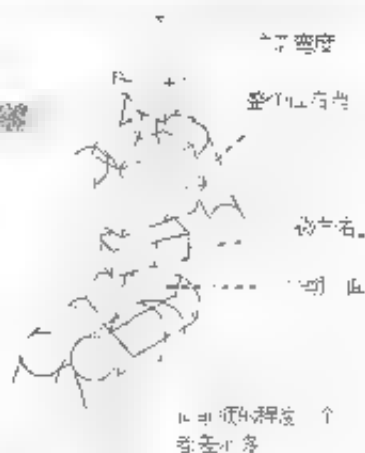
1. 距离大

膝盖及手肘要靠近

手臂及手肘都要向内

4. 肩膀向内倾

5. 颈部向后



头后倾度

颈部后倾度

头向右

头向左

大腿与小腿的角度  
不要太锐

大腿向外倾斜一点  
膝盖不向前伸

脚向外向外倾斜一点  
膝盖不向前伸

要开得多大

膝盖

#### 呼

只有胸部向前倾



#### P

有点紧张的表现

手肘要靠近身体

肩膀向上并向内

将手肘靠近

颈部向后倾



头向前倾，看不到手肘

将膝盖拉近

膝盖靠近

#### 脚

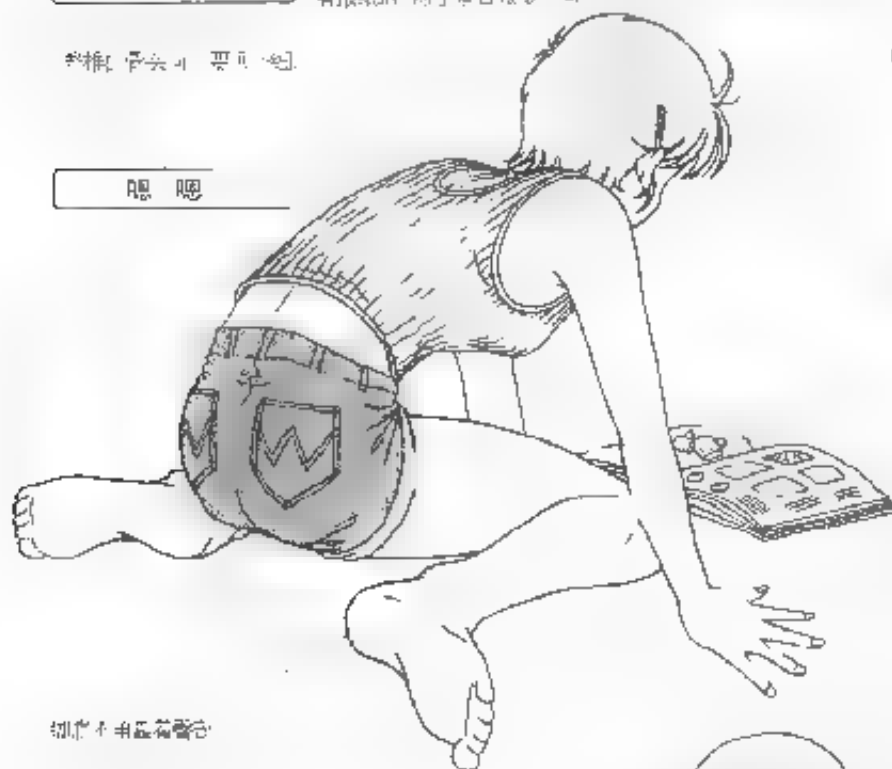
# 坐姿的各种动作

看杂志时

为了支撑身体，两臂的线条比平时要突出得多，肘部几乎全贴向地面，看报纸时，两手臂会伸直一点。

两腿并拢，脚尖一起。

嗯 嗯



腿部不用刻意绷紧。

因为腿本来就很柔软。

两腿并拢，脚尖一起。

这里的角度大。

臀部有点扁平，  
大腿会



两腿并拢



两腿并拢

配合手臂的方向，肘部会贴紧大腿。

手要张开。

使手臂与地面的位置，同时伸直，手臂与身体成一直线，肘部要向外侧。



若没画，就像是一个小孩

# 坐姿的各种动作

哦

看到自己感兴趣的书籍在 膝盖上  
打开 的

看门 头发的位置

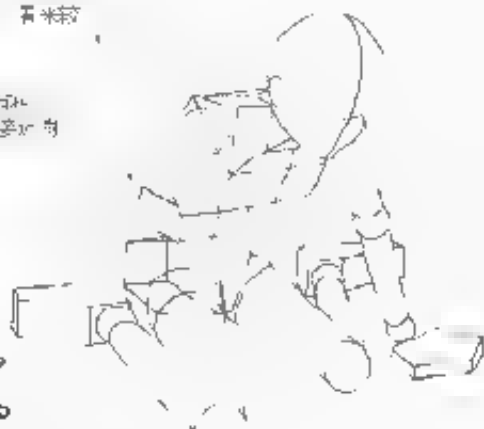
~ 可爱的样子



~ 正在思考的样子

~ 可爱的样子

~ 可爱的样子



~ 可爱的样子

身体中 的姿势

看到自己喜欢的书籍在 膝盖上  
打开 的姿势

视线比人高 的姿势

~ 可爱的样子



~ 可爱的样子

~ 可爱的样子



不会吧

看 不可思议的事 不自觉得会  
~ 可爱的样子



~ 可爱的样子

~ 可爱的样子

~ 可爱的样子

## 坐姿的各种动作

好无聊

对坐着的人说“无聊”的时候，身体的名称 动作 姿势 表情

E 有点无聊

叫

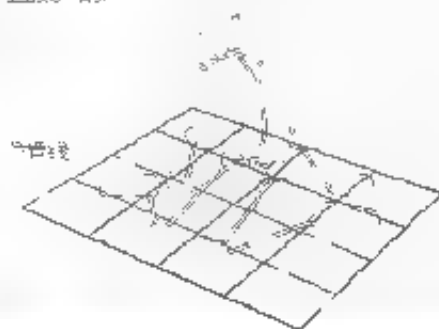
为“及大腿”方向，与由“及”+“有”，

为“及大腿”方向，与由“及”+“有”，

有点无聊

P

在坐着的时候，身体的名称 动作 姿势 表情



为“及大腿”方向，与由“及”+“有”，

难度高的姿势

为“及大腿”方向，与由“及”+“有”，

有点无聊

有点无聊

为“及大腿”方向，与由“及”+“有”，

为“及大腿”方向，与由“及”+“有”，

为“及大腿”方向，与由“及”+“有”，

为“及大腿”方向，与由“及”+“有”，

为“及大腿”方向，与由“及”+“有”，



# 坐姿的各种动作

非常难过

图 1-14 坐姿非常难过 状 靠着墙壁 把手放在后面扶着身体 耳朵

身体与墙壁靠 距离与高度

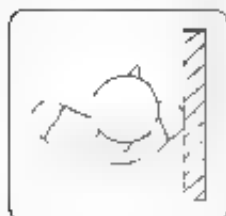
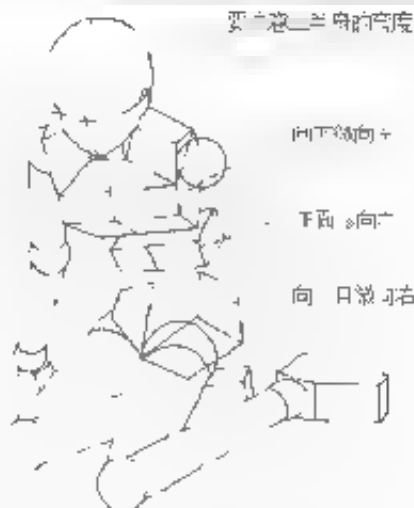


图 1-15 坐姿非常难过



膝盖分开

要一点一点的弯曲



手和脚的位置要能表  
示上 肢的姿势 手要屈

坐姿非常难过 坐姿

坐姿非常难过 坐姿

坐姿非常难过 坐姿

坐姿非常难过 坐姿

左右内角的角度

坐姿非常难过 坐姿

坐姿非常难过 坐姿

有这样的姿势



## 坐姿的各种动作

穿鞋时

穿鞋时姿势：这是穿鞋时的正确姿势



膝盖伸直，脚尖朝前，  
比平时的姿势要高。

膝盖伸直，脚尖朝前，  
比平时的姿势要高。

膝盖伸直，脚尖朝前，  
比平时的姿势要高。

膝盖伸直，脚尖朝前，  
比平时的姿势要高。

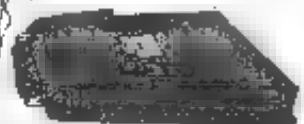
膝盖伸直，脚尖朝前，  
比平时的姿势要高。

1

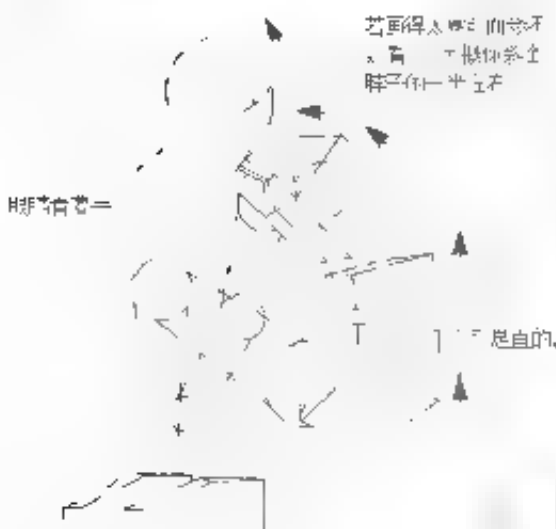
膝盖伸直，脚尖朝前，  
比平时的姿势要高。



膝盖伸直，脚尖朝前，  
比平时的姿势要高。



膝盖伸直，脚尖朝前，  
比平时的姿势要高。



膝盖伸直，脚尖朝前，  
比平时的姿势要高。

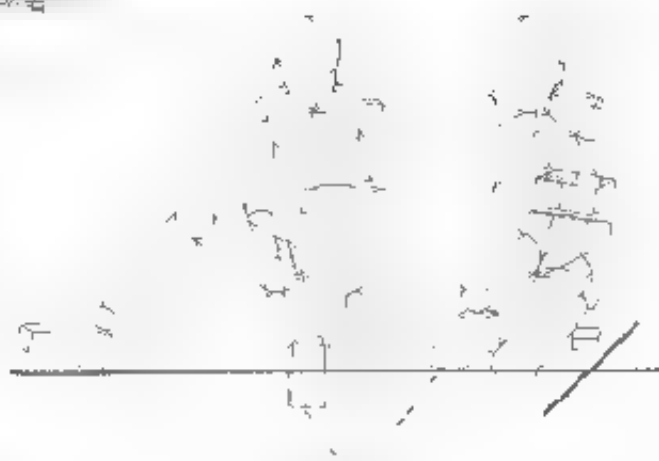
膝盖伸直，脚尖朝前，  
比平时的姿势要高。

膝盖伸直，脚尖朝前，  
比平时的姿势要高。

打结时的样子



11 坐姿打结时的样子



骨盆平面要正

脊柱正直

紧身的衣服要画出身体的曲线



+胸+肩线

肩线+颈部 身体  
的曲线

胸部+线条

要先想好脚型 才去画  
+后面的线

# 坐姿的各种动作

## 轻松坐下状

先定好腿部的重心，成什么样子  
再定手

×手画得特别的

**P** 手画得特别的  
手画得特别的，突然伸向前 + 手画得特别的

×手画得特别的

×手画得特别的  
手画得特别的

手画得特别的，手画得特别的  
手画得特别的，手画得特别的

手画得特别的，手画得特别的  
手画得特别的，手画得特别的

# 坐姿的各种动作

肩、背、腿、脚、手、头、  
线条要画结实

坐姿时，头、颈、肩、  
背、腿、脚、手、头、

线条要画结实



头、颈、肩、背、腿、脚、手、头、

线条要画结实

头、颈、肩、背、腿、脚、手、头、

头、颈、肩、背、腿、脚、手、头、

线条要画结实



头、颈、肩、背、腿、脚、手、头、

线条要画结实

头、颈、肩、背、腿、脚、手、头、

线条要画结实

头、颈、肩、背、腿、脚、手、头、

头、颈、肩、背、腿、脚、手、头、



头、颈、肩、背、腿、脚、手、头、

线条要画结实



## 坐姿的各种动作

## 女孩子坐姿

放松的打坐了+要的两腿靠得太紧是+要画法的重点

## P 坐姿

背部的线条要自然... 放松...  
B. 通常会有宽度的感觉...  
+ 特别。

身体平衡于+手撑地  
上半身微倾。



## P 坐姿

臀部+腿或足+手撑地...  
+ 表现出的感觉。

+ 手撑地+...  
+ 腿+...  
+ 足+...  
+ 手撑地+...  
+ 腿+...  
+ 足+...

腿已伸直+平...  
了+...  
+ 腿已伸直+平...  
了+...  
+ 腿已伸直+平...  
了+...

因为+有靠+...  
所以腿+...  
+ 因为+有靠+...  
所以腿+...

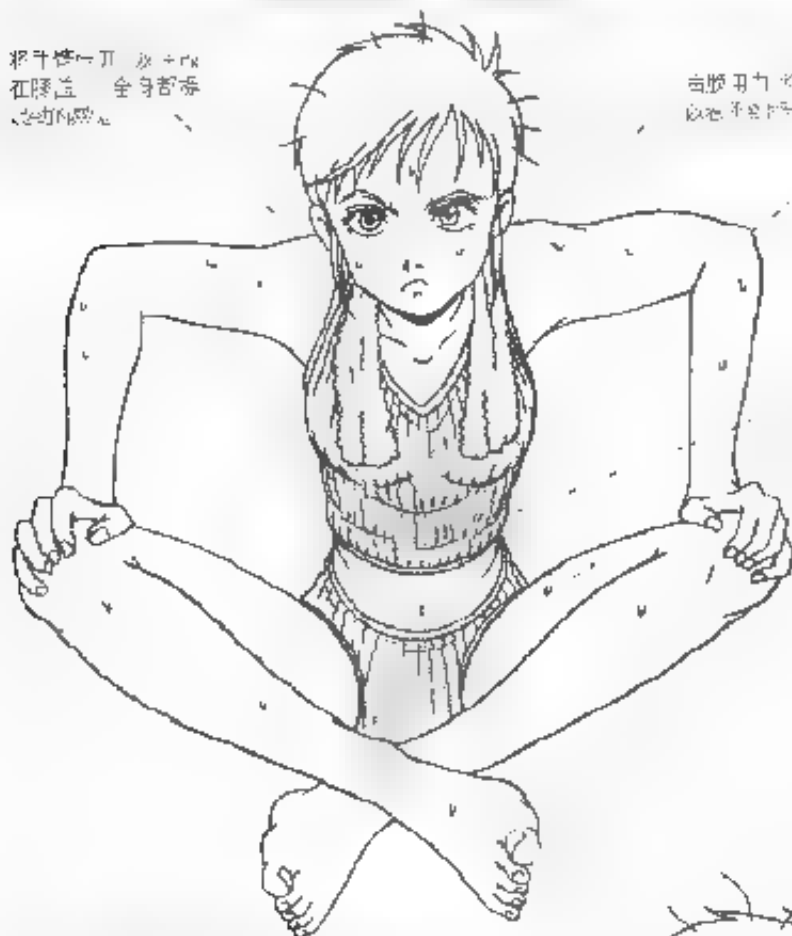
+ 手撑地+...  
整个+...  
+ 手撑地+...  
整个+...



## 坐姿的各种动作

放松的样子相反，表现出用力的姿势，手脚关节处要画得大大的

将手脚一开，  
在膝盖，全身都带  
上劲的感觉

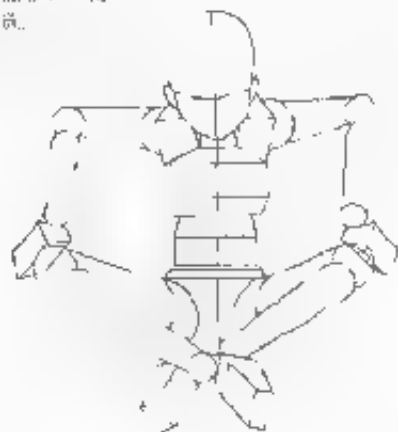


肩膀用力，膝盖卷到  
以后，膝盖伸直

手脚与膝盖不分离

手下的曲线，向  
内侧弯曲

头向前倾。



这个姿势是...  
所有关节的样子

这个姿势...  
膝盖与脚

手，膝盖，全身。



将这条线...  
有立体感

膝盖处...  
去这...里...感觉

用...向前倾的姿势...  
膝盖推上...曲线



## 坐姿的各种动作

## 运动型学生

女孩十三岁, 平时成绩一般, 男孩十岁, 平时成绩优秀, 直内上, 成绩稳步提升。

以陶器青泥 发青 要平 想要  
青中 色可 比 人个 青 青

二、答的里 勾因格压了, 广文

四角号码 部部

肩-背的肌肉与背部的按摩  
与脊柱

文苑英華  
卷一百一十五

肺部，肺部有肺病  
受其害

要注意的，並  
質的創造性

封面设计：张青芳

八、管理资产与负债



# 坐姿的各种动作

嘿哟

从坐姿与站姿的姿势动作

高脚的动作



注意各个关节的方向

**P** 脚尖与身体的角度是相对的。

不要双脚重叠



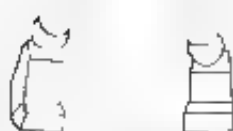
若将脚重叠则就显得奇怪。



膝盖伸直。

膝盖往内侧

膝盖要正前面。



不要脚重叠且脚尖或脚尖朝内。

高脚的动作

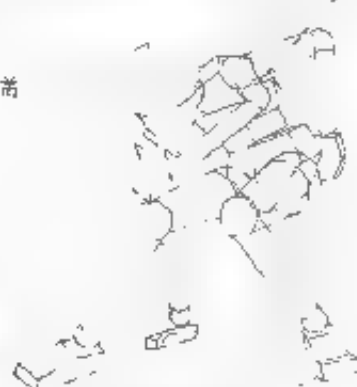
与整个身体的支撑点保持平衡



**P** 脚尖与身体的角度是相对的，脚尖可以朝内。

脚尖与身体的角度是相对的，脚尖可以朝内。

脚尖朝内



脚尖朝内，脚尖朝内。



# 坐姿的各种动作

怎么可能拿不到

这是个无谓的动作，+手抓住+头+一样+比较时。

+手+ + 看+ + 宽+ + 的+ +

+手+ + 的+ +

+ + 的+ + + + 的+ + 的+ +



+ + 的+ + 的+ +

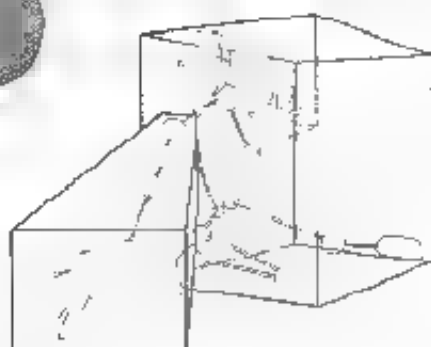
+ + 的+ + 的+ + 的+ +  
+ + 的+ + 的+ + 的+ +



+ + 的+ + 的+ +

+ + 的+ + 的+ +  
+ + 的+ + 的+ +

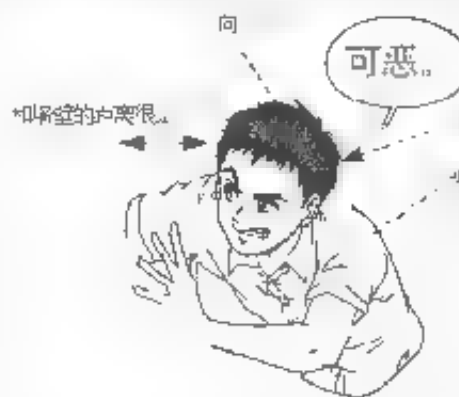
+ + 的+ + 的+ + 的+ +  
+ + 的+ + 的+ + 的+ +  
力



## 可恶

这是个无谓的动作，+手+ + 的+ + 的+ + 的+ +

+ + 的+ +



可恶。

+ + 的+ + 的+ +

+ + 的+ + 的+ +

可恶



可恶。

+ + 的+ + 的+ +  
+ + 的+ + 的+ +

有了

# 坐姿的各种动作

## 蹲着点烟

线条交待清楚范围点, 肩肩及腰背线画  
清楚

脖子以上半身安上  
肩背

上部及肘一放地手有点下垂

大腿膝盖一撑手肘  
足·膝在前

腿肘又画得上  
画出来, 腿肘  
手肘, 腿肘

手肘保持平衡或  
腿旁放个T

大腿方向

这个大腿的方向是 斜的

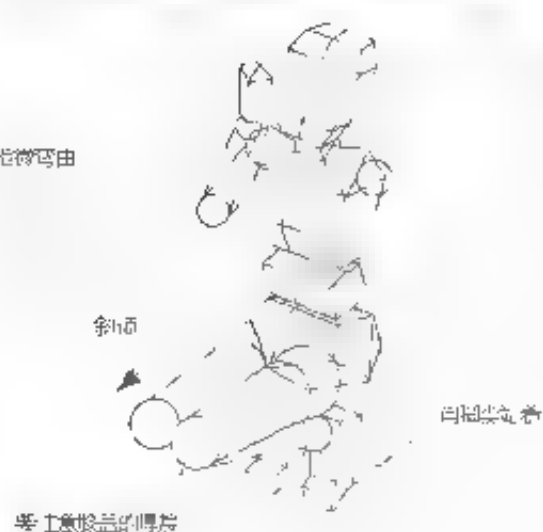
大腿后侧位置, 在水平  
腿侧来, 抽下

骨节的大块不要画成  
区角半, 半画, 画  
女人体的感觉

腰部 膝盖

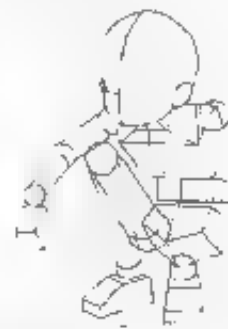
能 住能看外周的部分, 这些都要清楚画

脚伸直, 脚的线条



+ 重心位置

重心有向内的感觉



重心 重心 重心取得平衡

画 和身体重心感觉 不一样

腿的线条比大腿还要 突出一点

脚在地 中 到底整个 占着地面



手比比 孩子 大 点



# 坐姿的各种动作

## 骑脚踏车时

重心若不放在身体上而 更要去骑脚踏车 随着脚踏车的运动 平衡的弯曲方向及手的高度也会随着改变

眼睛向前看 有点像是在 倾斜的感觉

## 等红绿灯时

将脚踏车放倒时 内心的平衡 会从中而一



因脚向 放的缘故 这边的肩膀 下垂

## 平衡的位置 会向 下倾斜的物体倾斜

平衡的位置 会向 下倾斜的物体倾斜

这边的肩膀 下垂

重量在这边

上半身与 下半身的关系 这里要平衡

因支撑身体的关系 膝盖要向外

肩膀向内侧了向下

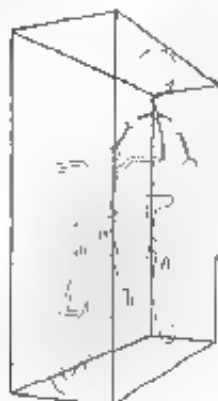
重心向 内侧 不至于倒下



膝盖

因位置的关系 重心 那条腿要伸直 短一点

脚踏车及人物的位置要 平衡



保持位置箱中的脚踏车

向上放时 腿还是 有点弯曲

膝盖向外弯

# 坐姿的各种动作

GO!

要山发前脚内个膝盖及后脚脚膝中十

机线型。后

头部有田有机的感觉

从侧面看太

胸部在为了止

越向前化 向底越进 手肘会太

高



脚吃用 时地抬高

脚头个位置是够低的

\* 一 姿势记的时

前脚脚平时的膝盖及手肘的

时个



## 坐姿的各种动作

洗澡或坐在浴缸里时

坐浴时会因重力或水的浮力而改变坐的姿势，感受也是不一样的。

坐着，可

要注意水的线条，可出  
位置。

有点放在肩膀，手  
或臂上向前一握。

因头部倾斜，肩膀向

能否见肩膀  
的上部。

向前弯

将身体绷紧

膝盖在水面，与头部的线  
平行。

将手指握在浴缸边缘  
内感觉会更

脖子与肩膀的线靠近浴缸

将身体放平

肘部的位置与臀部  
平行

增加水的  
角度变大

臀部整个向下



# 坐姿的各种动作

嗯 真舒服



两半交叉的姿势，鼻子正对着前方

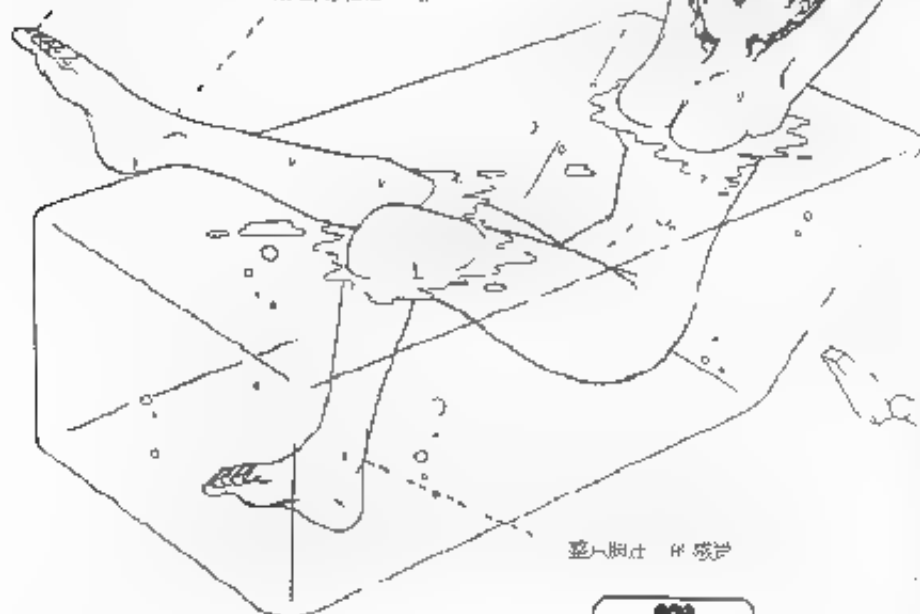


颈部要伸直

手肘与大腿保持九十度角

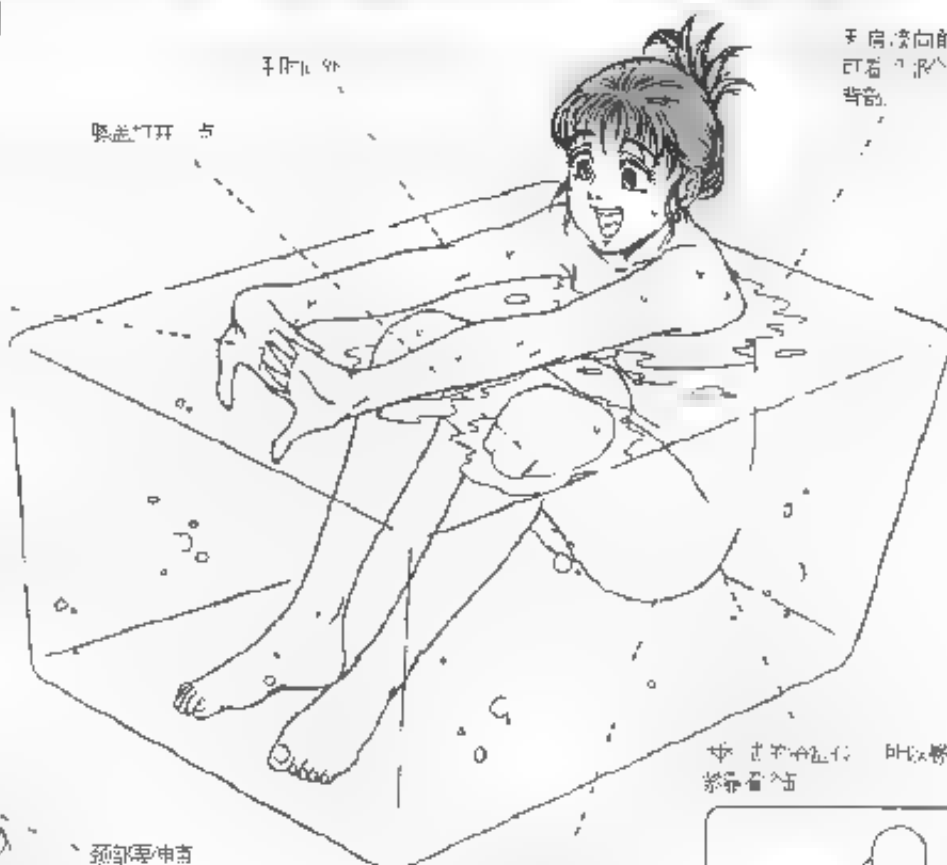
大腿要伸直一点

大腿部分要伸直一点



整个脚底都要感受

000



手肘向外

膝盖打开一点

肩膀向前对着膝盖的背面

大腿要伸直，所以臀部要坐满椅子



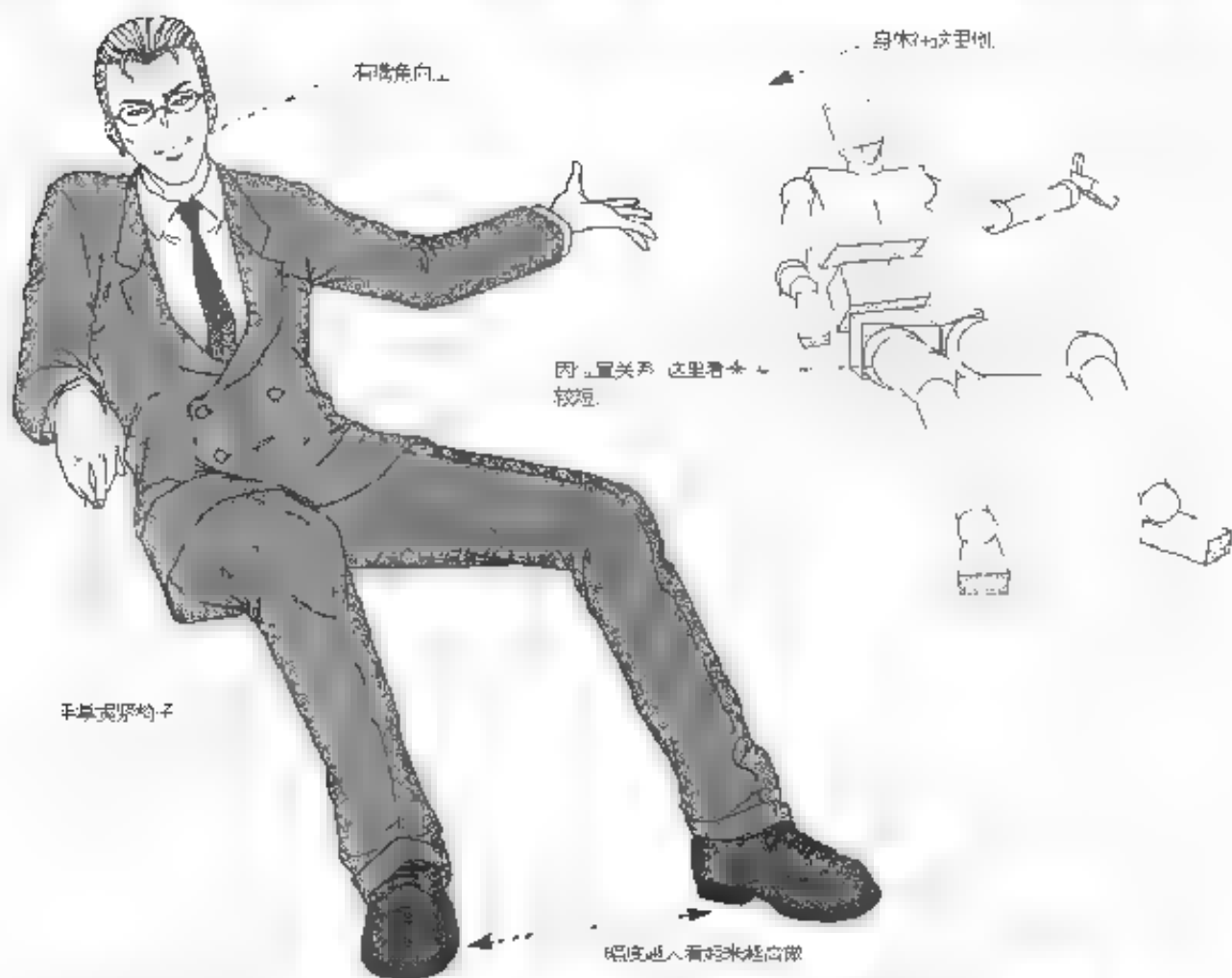
膝盖与大腿保持九十度角

向外伸展

大腿与臀部地方有点伸展

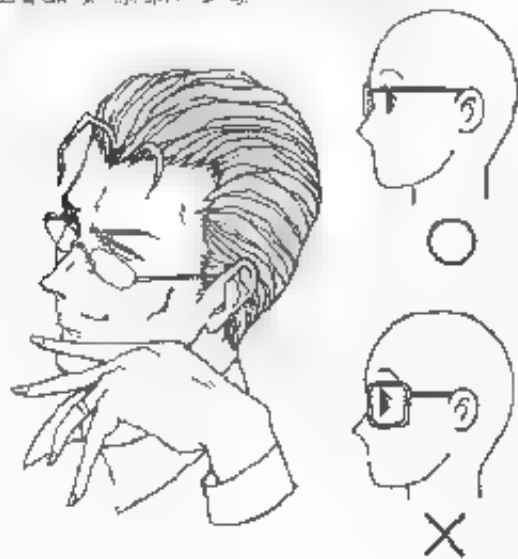


# 坐姿的各种动作



## 注意眼镜的位置

要注意眼镜的位置 \* 不是挂在鼻子上 从侧面看过去时 鼻子和眼睛有些距离



将两只手打开的情形 将手放下身体的感觉



脊椎支撑中央

## 坐姿的各种动作

## 坐在吧台时

坐在吧台时，身体重心在吧台，所以稍微向前倾斜，下巴垂下去，  
会很舒服。

头向前，手向前，腿向前

身体倾斜的角度，能看  
到吧台，肩膀在吧台

手不要画得太高，  
致上吧台，肩膀要  
高一点

### 1. 坐在吧台时

从侧面看，身体重心  
被压下的感觉。

坐在椅子上的这部分是平的

×背部有些向前  
挺，画得低一点。

用手扶着酒杯，手  
×多了的感觉。

从侧面看时。



### 2. 坐在吧台时

×正面看，身体重心  
在吧台，身体重心在  
吧台，身体重心在  
吧台。

# 坐姿的各种动作

脖子与肩膀一同上  
决不能分开



视线朝前方 眼睛有  
吊上吊的感觉

不错吧！

头+头2

↑放在 ↓下面

眼睛向上抬看不到脖子

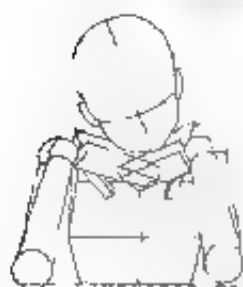
好好喝喔！



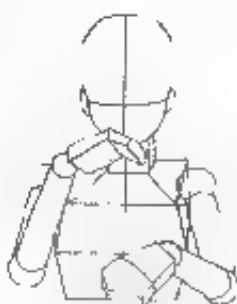
与上述姿势 决  
不能较地看到前  
方

在单人形中  
使能看到这个  
圆形部分

从上半开始  
开始



两个耳——增高



不行。

脖子与肩膀  
起 上合



注意上环手位置 脖子  
心可手位置在这

嗯！

由于细部线条要  
表现 柔和感

眼睛与 嘴感  
在 画面  
曲线会更



手与 头 肩  
和肩 手可放在  
头与肩颈处



脊椎向外 应 背  
部到腰部由线  
口字型

# 躺卧的各种动作

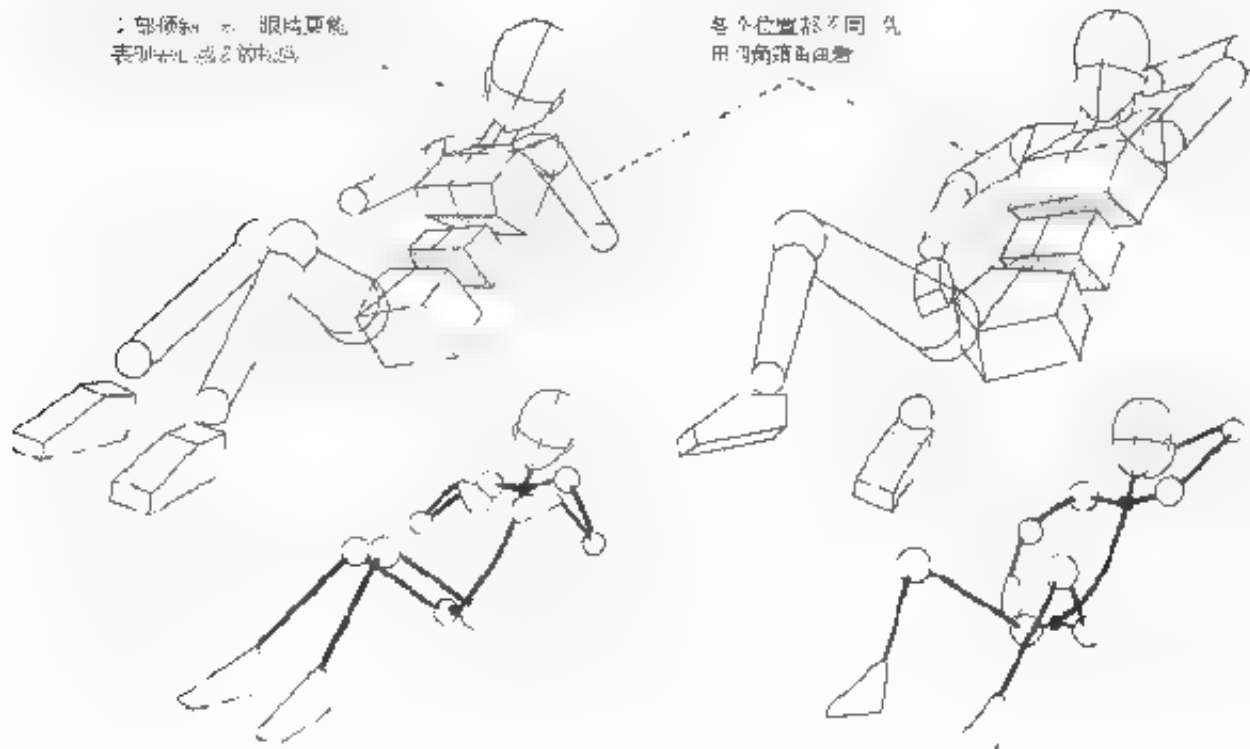
## 互相拥抱时

最受欢的他 或是可爱的她 男生与女生的画法有些微不同要掌握



头部倾斜 眼睛更能 表现出 感动的感觉

各个位置都不同 先用 简图画出姿势



## 躺卧的各种动作

因将「当枕头」所以头整个向后躺。



表情表示「姿势」很明确「看」

虽然「看得到」但是「当枕头」的能表现「位置」

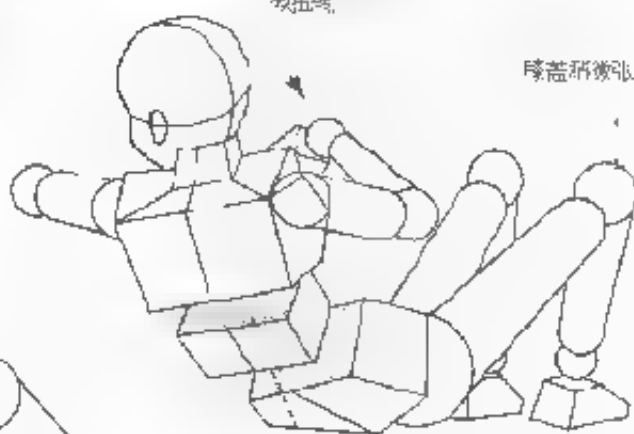
身体躺下时「当枕头」的能表现「位置」相当明显。

若将身体的部分也详细的表现，似乎有点不符合原理。

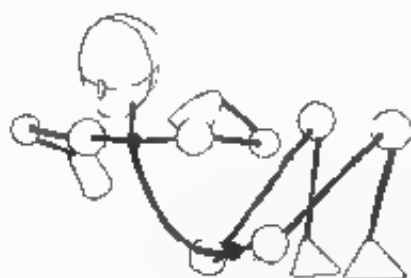
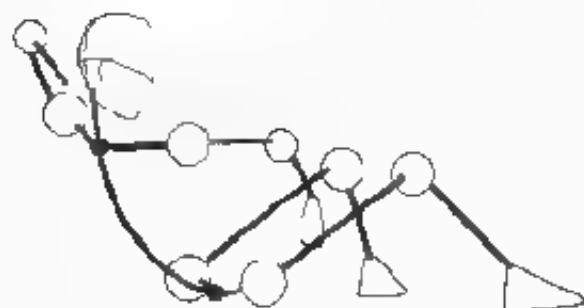
所以，女性的手更能表现「密度」。

因脸朝向男生看，身体稍微扭曲。

膝盖稍微张开。



这个「当枕头」的姿势，要画出来。



# 躺卧的各种动作

仰卧时

要记住：躺卧的姿势与坐着像这样的如树模型。

头放在枕上，高度比身体高一点。

+ 放在脑后，视线看向上。

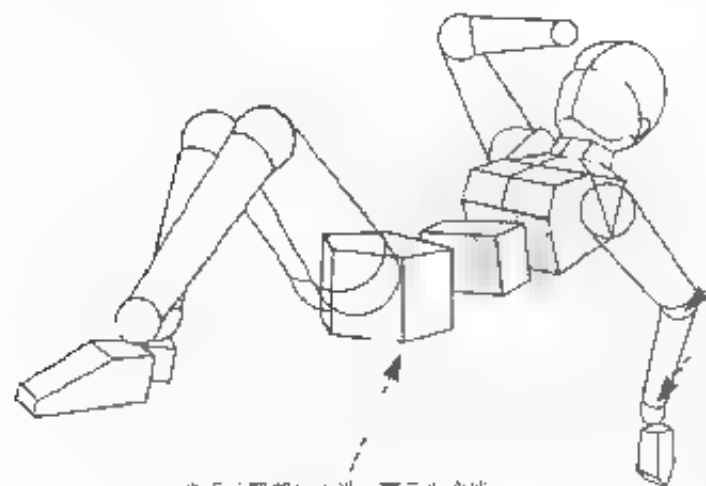


手放在脑后，视线看向上。

手放在脑后，视线看向上。

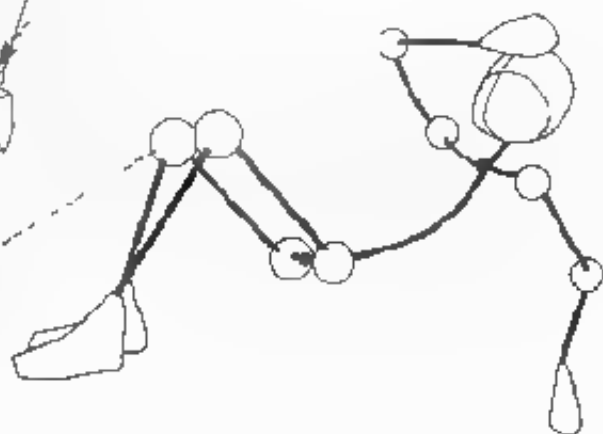
手放在脑后，视线看向上。

手放在脑后，视线看向上。



腿要放松

手放在脑后，视线看向上。





臀部与地面呈垂直的感觉 这里也是最能体现 伸直 的部分

臀部的动作很微妙。



更能表现出心情 的动作

喉咙的部分 似乎能感受到男人的感觉

膝盖处 小孩子 会要伸开一点

从T型上方向下看的构图



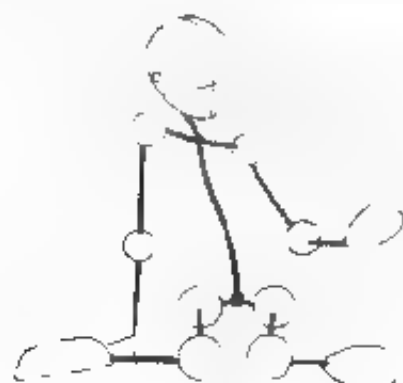
向下的曲线让腿看起来是躺在地上 的感觉。

能看见整个膝盖 画大一点更能 表现出立起的感觉

# 躺卧的各种动作

## 躺在膝盖上

躺在膝盖上的他 或是 孩子 放松的姿势



支撑身体的+肘 肩膀向上抬



膝盖比手还要靠前面 所以 要画高点

如许多小孩坐  
伸开手脚时  
膝盖、手  
肘也一起

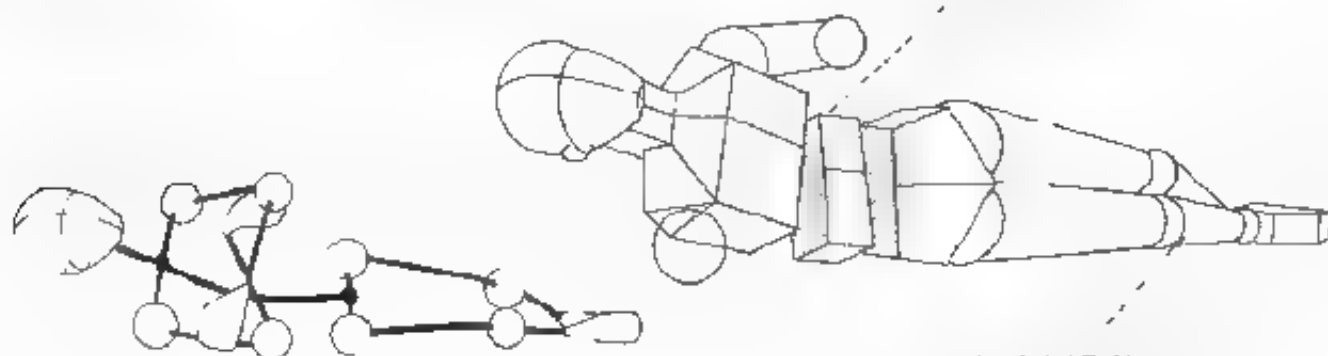


两人相抱更能表现出亲密感

~简单人形穿着的话 膝盖的圆形部  
+因为正面看,较大

接触地面时地方+手是平的

臀部放在膝盖上 上半  
身有压住的感觉



因为向后面倾斜关系 腿+  
屁股+会较平

上半身向后仰的关系  
这边与那个、向上

尽可能的后仰脖子  
表现出慈爱的感觉

向后倾的线条

× 脖子有点靠近 × 会太接近  
表现 似乎及平面的感觉

头陷进肩膀的凹处  
整个上半身

向前倾的线条

有点向前倾的姿势  
‘倒立’一样的画面

帮他挖耳朵

要注意位置关系 在右前的  
要画大点 在左边就画小点

# 躺卧的各种动作

精神奕奕状

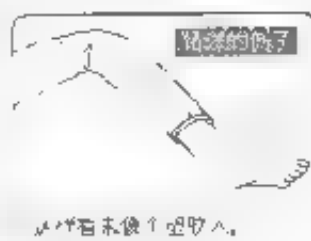
轻松快乐的时候 一点都不做作 很自然的感觉

画出骨头的肌肉 要有骨头  
的感觉

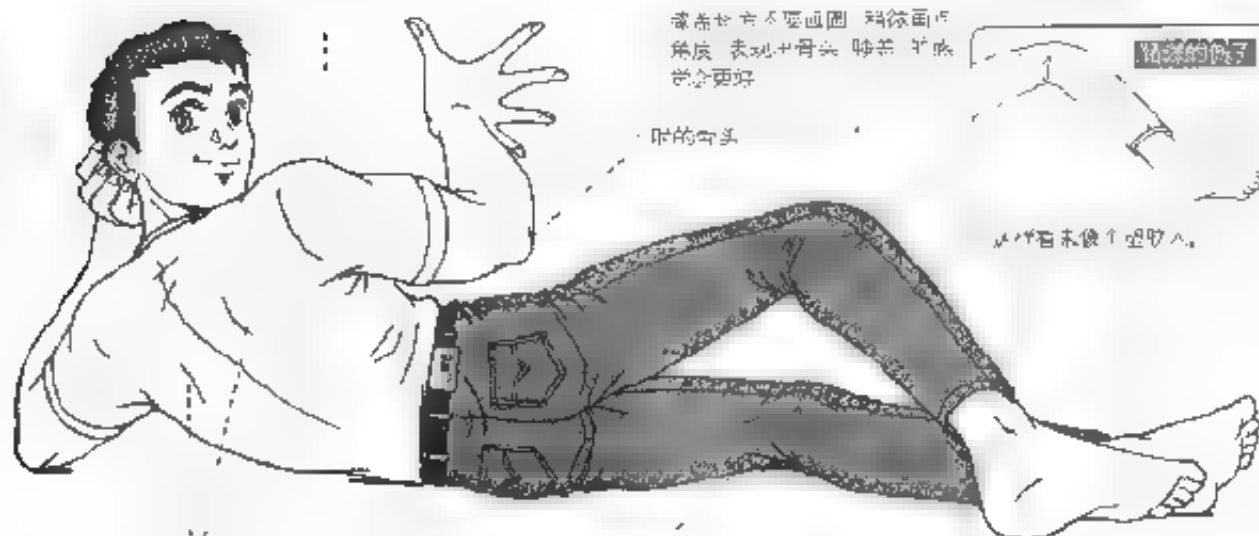
甲

重点地方不要画圆 给你画个  
角度 表现骨头 脖子 手腕  
都会更好

肘的骨头



从手肘处向上延伸

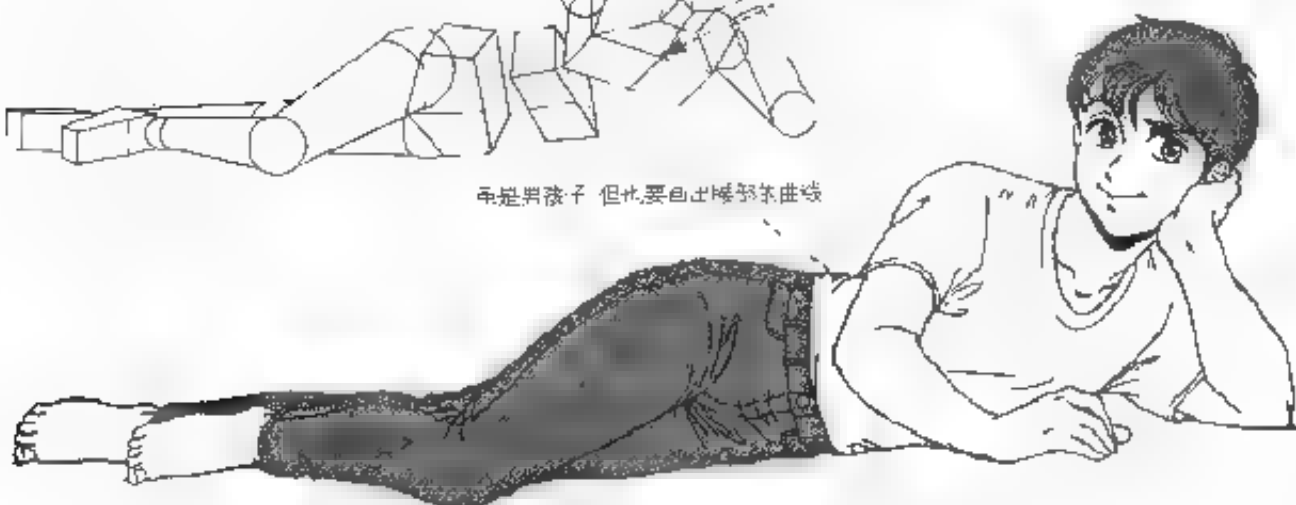


画出脊椎的地方是重点所在。

用曲线表现出腰部的弧度

头 面向左来较不  
能清楚看到脖子 下  
颈部线条

虽是男孩子 但也要画出腰部的曲线



## 躺卧的各种动作

视线向下 眼睛看上方

脚乱蹬 但不要  
太靠近臀部

这个位置关系 脚尖的部分  
稍微画一点



在脖子伸直 整个上半身的姿势  
线条多不要画得太明显



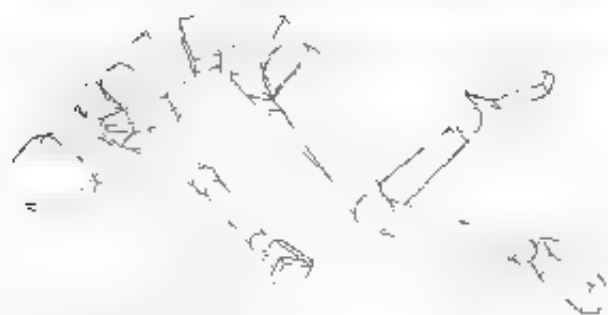
**P 重点** 臀部的幅度 腿部的线条要有画清楚  
有个幅度

被遮住的部分 只  
画手边看到的式想像  
画面再看

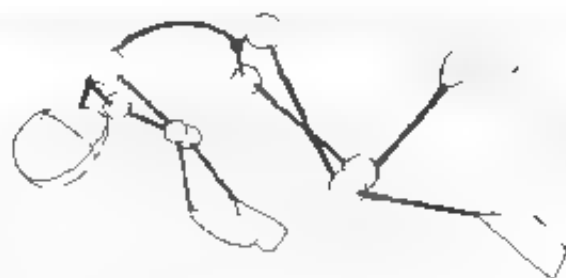


这个位置关系 脚尖的部分  
稍微画一点





俯视图



△枕头的形状与位置  
△颈部与头部的距离



△头部的重量 △有时无需枕头

从侧面看时



△枕头的高度 △颈部与头部的距离

△枕头的形状与位置  
△颈部与头部的距离

△枕头的重量 △有时无需枕头

# 躺卧的各种动作

睡眠时

睡眠时、睡觉动作、强调可以充分表现重点

在时钟后面看的画面

※ 侧身躺着看时钟，画面是倾斜的  
＝ 容易表现时间＝ 表现着

被闹钟叫醒时，画面是倾斜的，  
表现着。

侧身正面时，画面是倾斜的，  
表现着。这时，画面是倾斜的，  
表现着。



接触地面的部分要平的

不会吧!

侧身躺着时，  
画面是倾斜的，  
表现着。

侧身躺着时，画面是倾斜的，  
表现着。

侧身躺着时，画面是倾斜的，  
表现着。



侧身躺着时，画面是倾斜的，  
表现着。

侧身躺着时，画面是倾斜的，  
表现着。

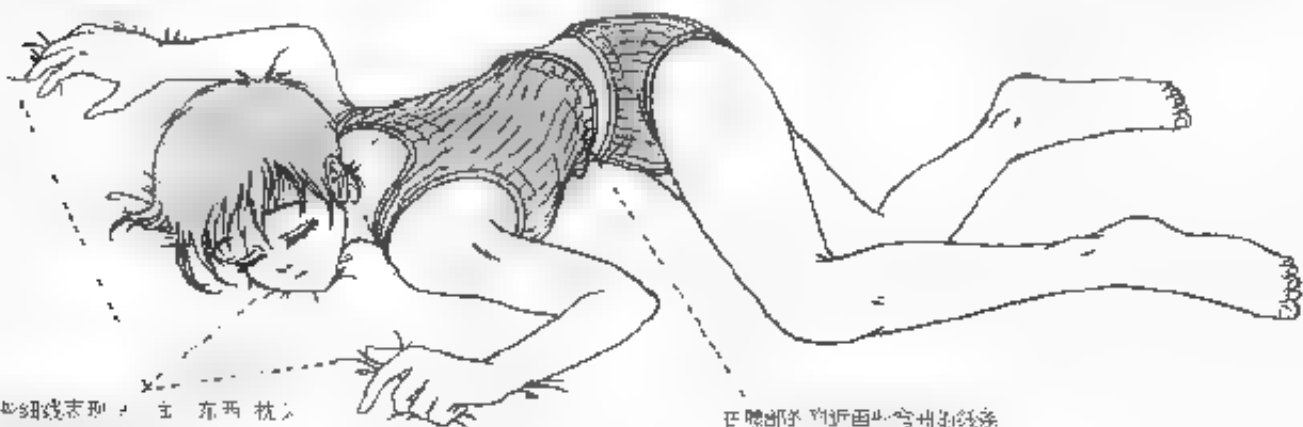
侧身躺着时，画面是倾斜的，  
表现着。





## 躺卧的各种动作

上半身趴着，脸部及大腿部以下弯曲，躺下。是个曲线很多的状态，但由此表现出人物拥有柔软性及动作临场感，是个不错的表现。



这些细线表明，东西枕头枕在膝盖处柔软感。

在腰部附近画些弯曲的线条。



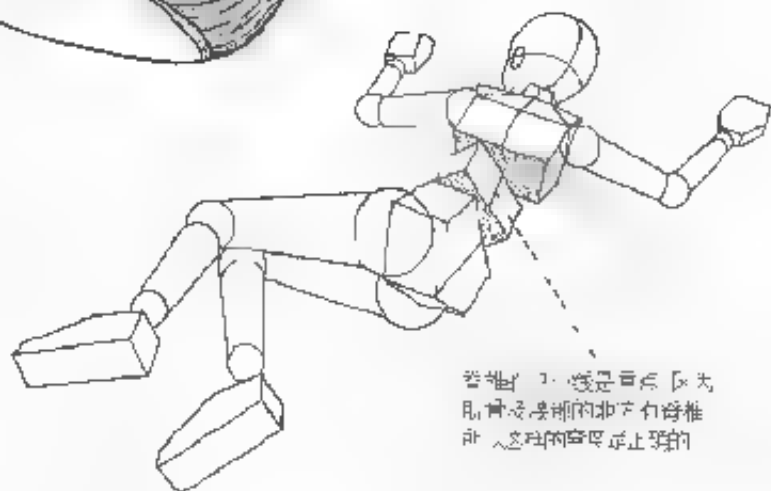
从正面及侧面看，就能了解人物身体的方向。

### 换个角度看

\*\*能表现腿部的线条有曲线及弯曲H可。



从靠镜头拉近，腿部部分要画得。



若推上，曲线是重点，大腿骨及腰部的地方有脊椎，让人这样的姿势是舒服的。

# 躺卧的各种动作

趴着 <与猫>

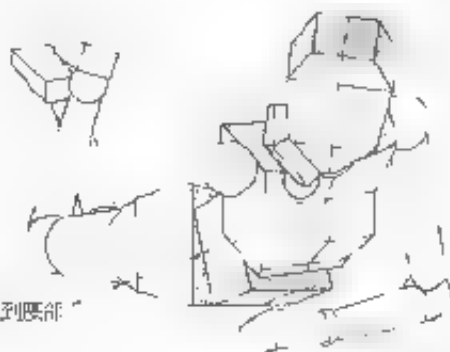
放松躺下的姿势 改变 观看方向 可  
运用头与手、手臂的动作



1 放松躺下的姿势 改变 观看方向 可  
运用头与手、手臂的动作



表现猫的头部



# 躺卧的各种动作

眼睛只能看到肩膀以下部分

头部的倾斜方向，与身体的方向

沿着许多线画出褶皱

如果不在线条中间  
大腿

沿着大腿画出褶皱

表示腿下的线条

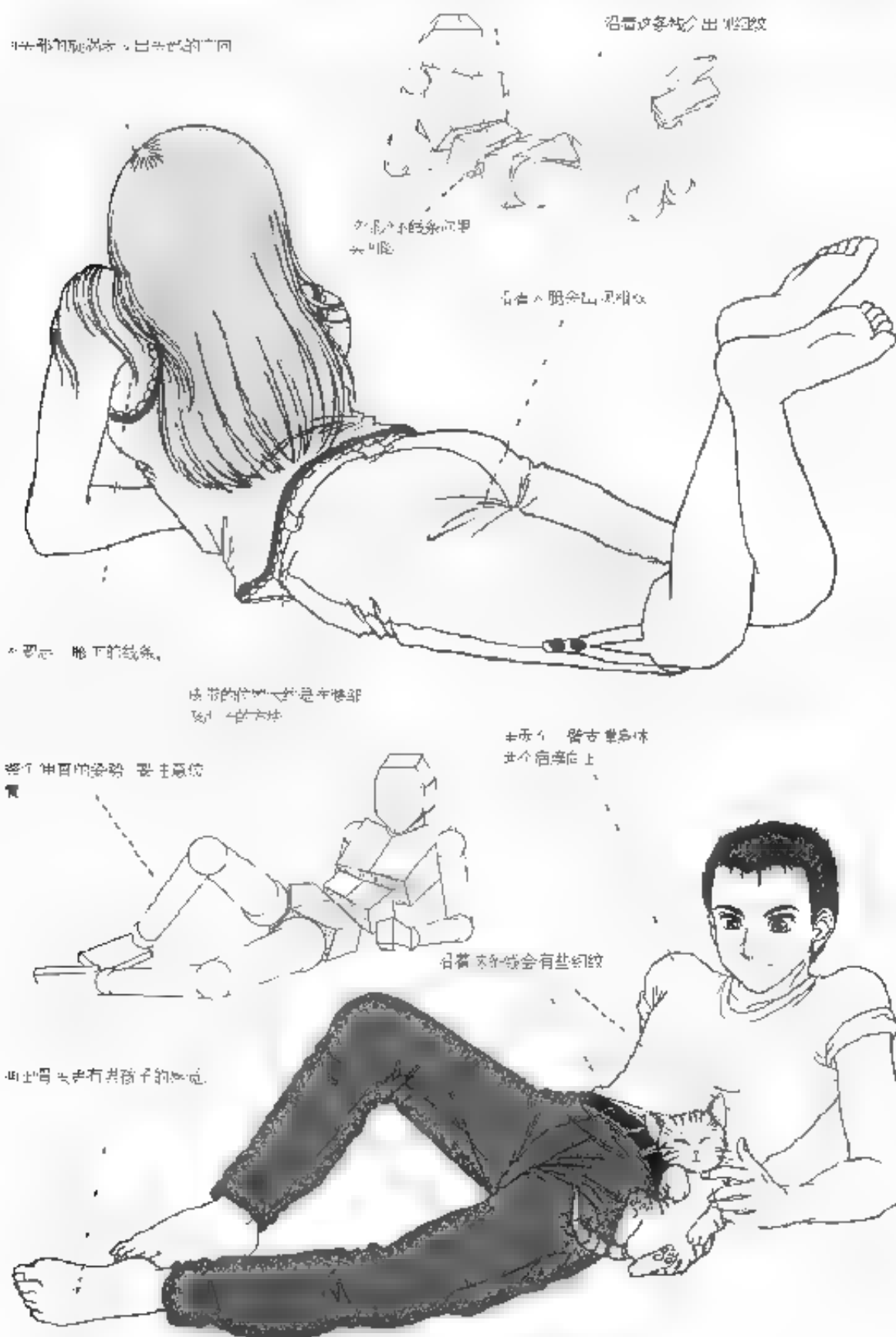
身体的中心线是脊椎  
线，从颈部  
到大腿

表示腿部的重心  
在这个位置

这个位置的姿势，要注意  
重心

沿着大腿线会有些褶皱

画出大腿和孩子的身体



## 走路的各种动作

## 无力状态

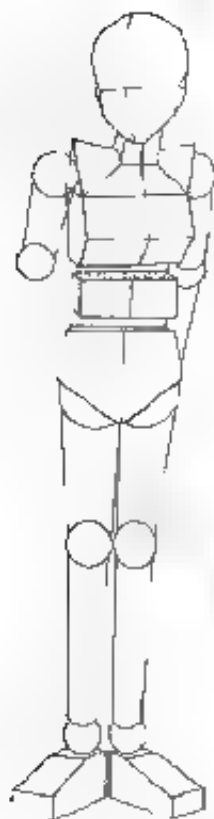
从走路的基本姿势到遇到对方时较用力的一些品动作

稍微惊讶而将右手抬起

“右手伸展与放松的样子”松一下

啊!

遇到人时的惊讶表情 自然身体动作



设定

1. 右手肘部两个肘关节屈伸
2. 肘部屈伸时
3. 肘部屈伸时
4. 肘部屈伸时

右手肘部

右手肘部

右手肘部的感觉

暗

有点暗暗的样子 表现出对对方的警惕

右手肘部的感觉

右手肘部

设定

1. 右手肘部两个肘关节屈伸
2. 肘部屈伸时
3. 肘部屈伸时
4. 肘部屈伸时

## 走路的各种动作

呼

突然打个大喷嚏 是个相当轻松的动作

注意 口张大一点



不要忽略入眼 大手擦眼睛

手臂只能画这些动作

向上向上  
背向后

注意 也有手  
交叉折

要表现头部转动的画面

跟着身体的  
动作 肩膀  
向下

手臂弯曲伸直



这部分不要画得太宽

总结

身体动作 背带特点

- 1. 身体不要正接
- 2. 不要眼睛
- 3. 不要忽略入眼 大手擦眼睛

## 走路的各种动作

## 打大哥大的各种动作

打大哥大时与平时打电话不太一样，动作这时会有一些变化，同时还要注意一个部位，同时做两件事情容易出错。



切断了

头向前倾，看  
不到路了

肩膀向下，手臂  
失去平衡感

手肘向下

没有电力，手  
臂靠身体支撑



嗯！打不通耶

手肘弯曲

耳朵靠近肩膀，头  
歪斜/侧脸

## 记下事情

视线斜向上，手  
肘弯曲/侧脸



上身向前倾

## 听得到吗？

手肘弯曲/侧脸，头  
歪斜/侧脸



手肘弯曲

没有电力

手机使用图



## 走路的各种动作

### 工作中

工作时，行走的姿势会随着情况的不同而有所变化。

#### 打电话时的行走

1. 头向前，眼睛向前  
2. 手向前伸

3. 手向前伸

4. 胸

5. 手向前伸的姿势

6. 头向前伸，眼睛向前

#### 快步走的秘诀

1. 头向前伸
2. 大步走
3. 手向前伸
4. 手向前伸
5. 手向前伸

7. 手向前伸

### 接电话时

#### 弯身的图

8. 手向前伸

#### 轻松走路的秘诀

1. 头向前伸
2. 手向前伸
3. 手向前伸
4. 手向前伸
5. 手向前伸



9. 手向前伸

10. 手向前伸

# 走路的各种动作

东张西望

东张西望是个坏习惯，是还没成熟的表现。搞不清楚方向，容易迷路。

东看，又向西看，  
与淑女形象不相称。

这只手老离身体远，

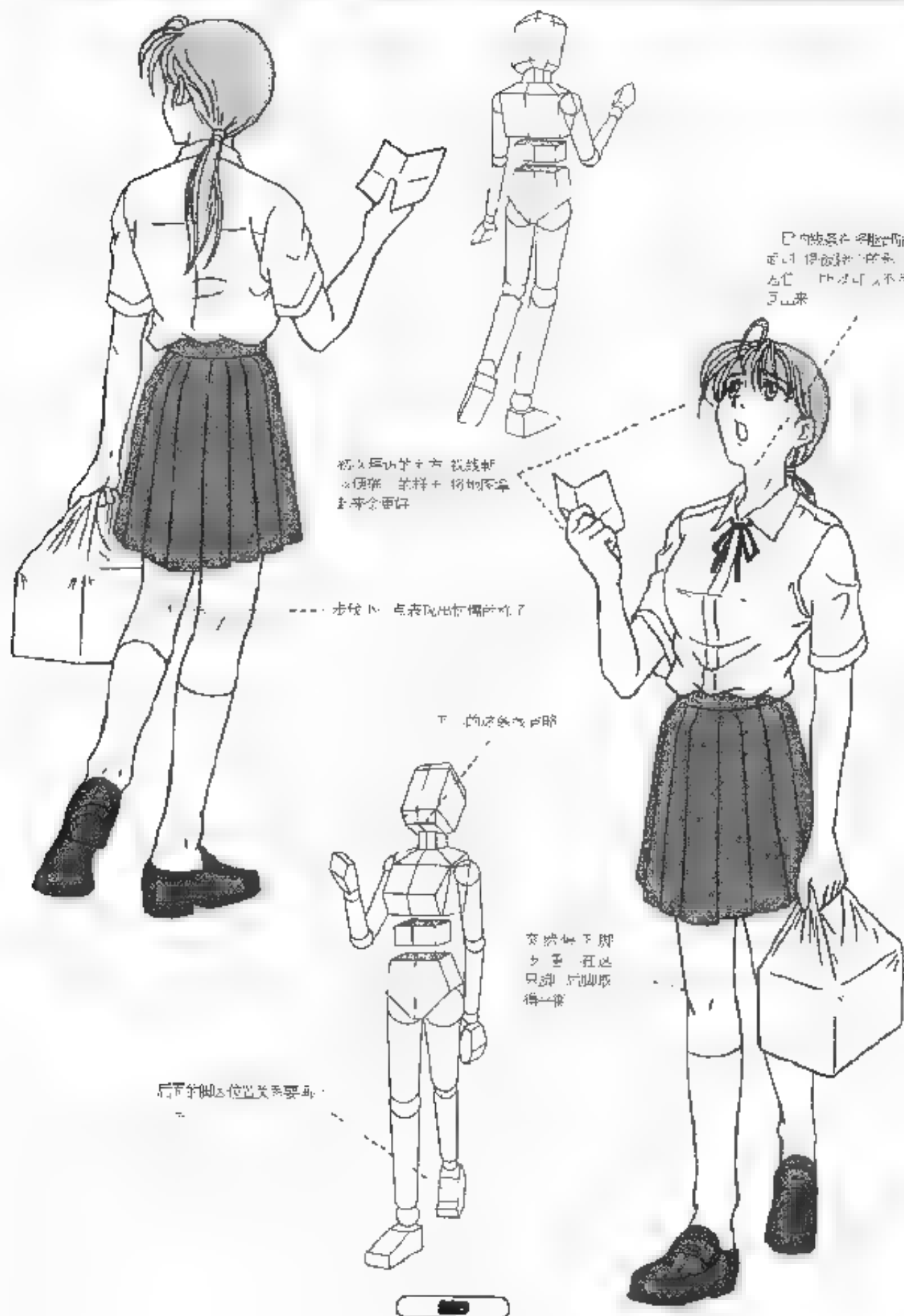
拿着纸张的手与身体、脸  
的方向都不一样。

向前倾的姿势，屁股不要向  
前面，手不要晃来晃去的。

腰部以上的重点  
脚部在重心，在重心  
的上方，重心在脚部。

手、头、脚的动作是  
重点。





# 走路的各种动作

## 找寻掉在地上的东西

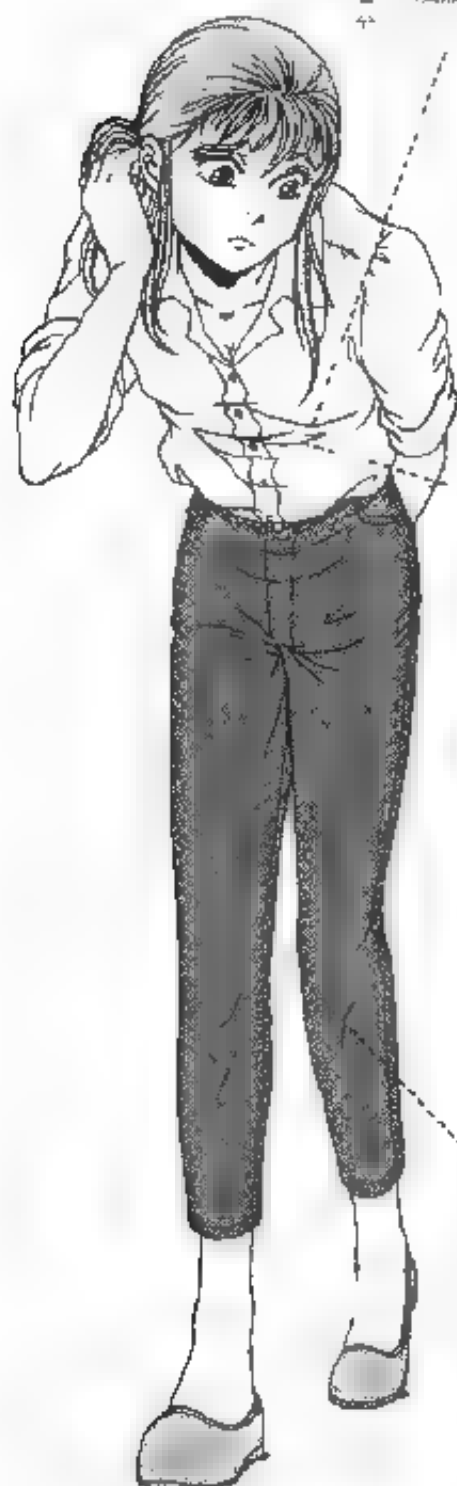
身体整个向左侧的姿势 1. 非常自然 视线跟着地面

### 1. 找寻掉在地上的东西

这是一个非常自然的动作，有物品掉落时，身体及视线方向会随之转动，身体会自然地向左侧倾斜。

眼睛会随着身体转动，看向左侧，头部也会随之转动，看向左侧。

头发会向后摆，由于头在后侧，所以视线会跟着身体转动，看向左侧。



因为身体向左倾斜，所以头部的转动会比较自然。



身体会随着身体的转动而转动，看向左侧。

切记：要画出身体的倾斜感。

身体会随着身体的转动而转动，看向左侧。



想象一下，在走路时，身体重心会怎样移动？



压 + 高 为重心 + 更加强调  
注意在寻找失物的瞬间

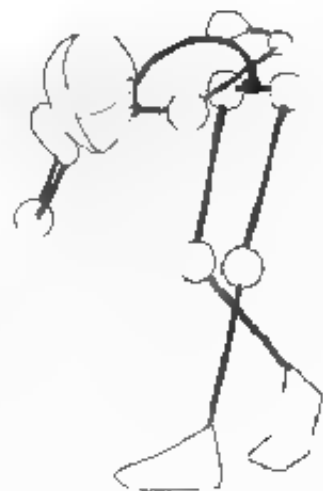


重心不用画的「」，  
放在身体后方，更加  
强调女生的可爱感



#### P 重点

将人发向后拨是女生特有的动作要怎么画才好呢？  
将头发向后拨的动作，  
一般能给人可爱、温柔的感觉，  
在画的时候可以加上一些配饰，  
比如发夹、发带等。



# 走路的各种动作

## 拿重物时

买得太多 不得不用两手拿住 重,与同时 会物不声是重点所在。

头部与视线 为了看前方 视线会前

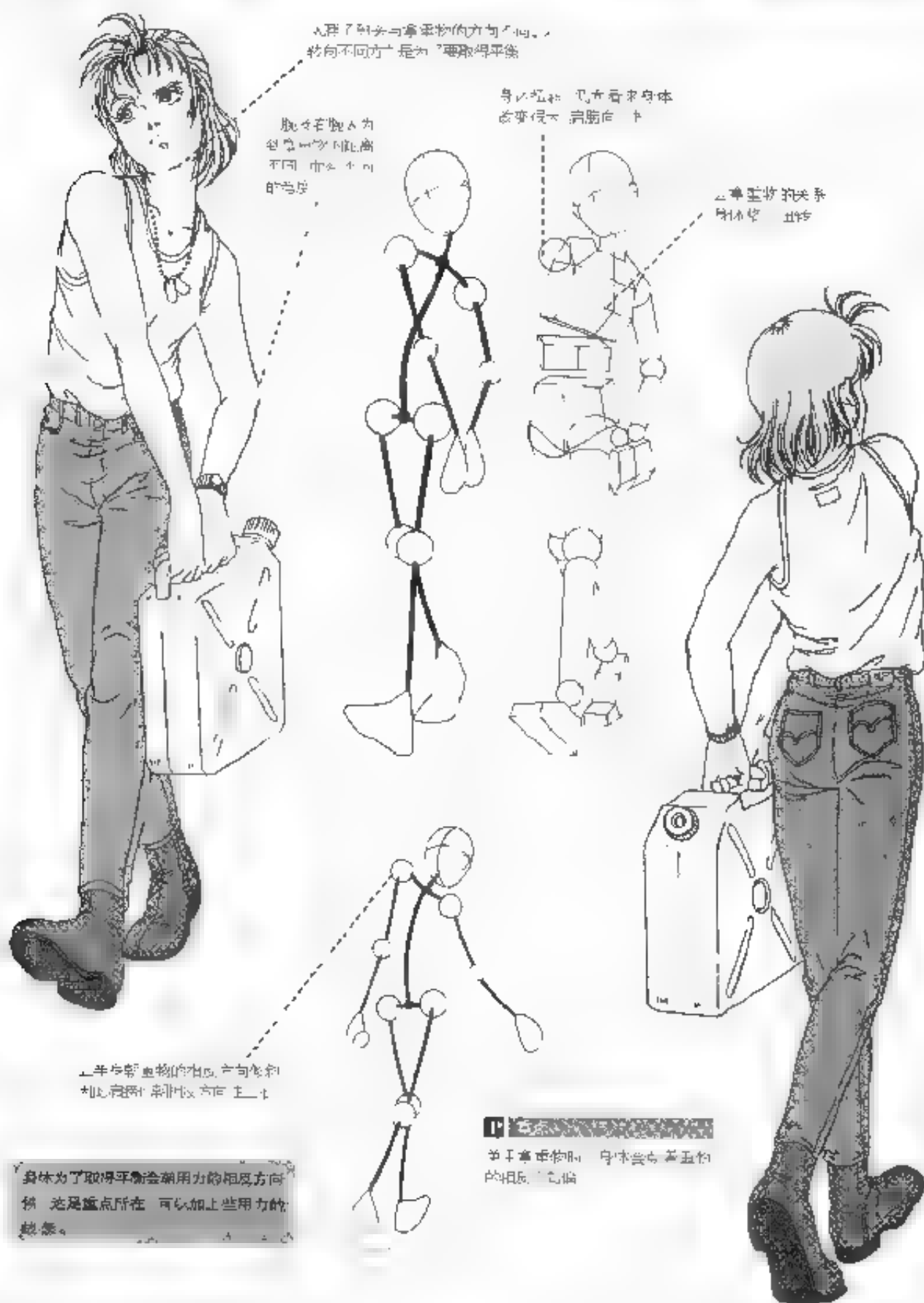
一步整个 重心 因为东西太重 为 取得平衡的一个姿势。

因为东西太重 身体可以 肚子 突出。

重心+重心+重心+重心+重心

膝盖与大腿 在这时 这是大腿 和膝盖 表现出人物 的 M

向上 抬的幅度外





# 走路的各种动作



手要伸直

手肘部分开了  
膝盖部分会回  
的动



上半身随着重心  
的方向倾斜

下半身保持  
上下半身

腿上的脚  
完全靠



上半身重心重一点  
下半身的重心重心  
保持上下半身

用手作成的手  
看它有点像是你  
的样子。



腿伸直大一点  
+ 伸直



头  
老画成老样子  
头一点一点  
头一点一点  
头一点一点

## 走路的各种动作

下雨天

突然下雨 或是突然下台风天  
此时 走路 的姿势

走路时 所 要注意的  
1. 视线 2. 姿势

被突然的雨吓了 跳

突然下雨 时 会有很吓  
人的感觉 此时 的姿势 是

跳 的姿势 是 跳 的姿势  
跳 的姿势 是 跳 的姿势

为了躲避雨 将身体 跳 的姿势

表情的 变化  
线条 来 表现  
气氛

走路 的姿势  
自然 的姿势

走路 的姿势  
自然 的姿势

拿着雨伞较安心，大步向前走。



身体画 八 步跑

身体向前倾 两腿弯曲呈弓形



向前倾的线条

从7字线条与右腿部分  
于膝盖处衔接

裙子只在前腿部分  
有阴影的描绘

裙摆部分与右腿部分  
为同一平面，应画成

裙子画成+字使  
裙摆与右腿侧向



向前倾的姿势

打开膝盖立+雨+  
于右腿膝盖处



将裙摆的曲线画成使  
裙摆与右腿侧向

裙子 与右腿

# 走路的各种动作

轻松状 边吃冰棍边走路，

走路时 边做着某中的姿势 下只能有适当  
时的状与 才能取 人物 身体。

有点做作的样子 将冰淇淋放到，  
嘴巴中，显出可爱的模样。

重心 = 重心 重心 重心  
重心 = 重心 重心 重心  
重心 = 重心 重心 重心

重心 = 重心 重心 重心  
重心 = 重心 重心 重心  
重心 = 重心 重心 重心

重心 = 重心 重心 重心

重心 = 重心 重心 重心  
重心 = 重心 重心 重心

重心 = 重心 重心 重心  
重心 = 重心 重心 重心  
重心 = 重心 重心 重心

重心 = 重心 重心 重心  
重心 = 重心 重心 重心

将舌头伸出 较有女孩子的样子 也有点小孩子气。

嘴里吃着东西 眼睛看着前方 注意其他的事情



身体向前倾斜的感觉

吃冰淇淋的样子  
要画得与女孩子  
样人 孩子气



如果不是因注意到  
这件事 脚步会  
平稳 入画

上 身向前倾斜 身体 上在  
上 身体向前倾斜



身体向前倾斜 身体

有 身体向前倾斜  
不要画得腿



身体向前倾斜  
身体 向前倾斜

身体向前倾斜  
不要画得腿









### 走路的各种动作



# 走路的各种动作

## 人物招领

掌握角色的各种动作，是创作中的重点。本书动作与姿势动作，是掌握角色动作的关键。在本书中，我们将介绍各种动作。



上半身向前倾，头和眼睛表  
现出紧张感，脚步很轻快



脚步轻快  
脚步轻快



脚步轻快，动作轻快  
脚步轻快

脚步轻快，动作轻快  
脚步轻快，动作轻快



面向前方的脚步，不能  
看到脚尖部分。

上半身的动作，  
上半身的身体  
上半身的身体，  
上半身的身体

上半身的眼睛及手  
上半身的眼睛及手  
上半身的眼睛及手



上半身的眼睛及手  
上半身的眼睛及手  
上半身的眼睛及手





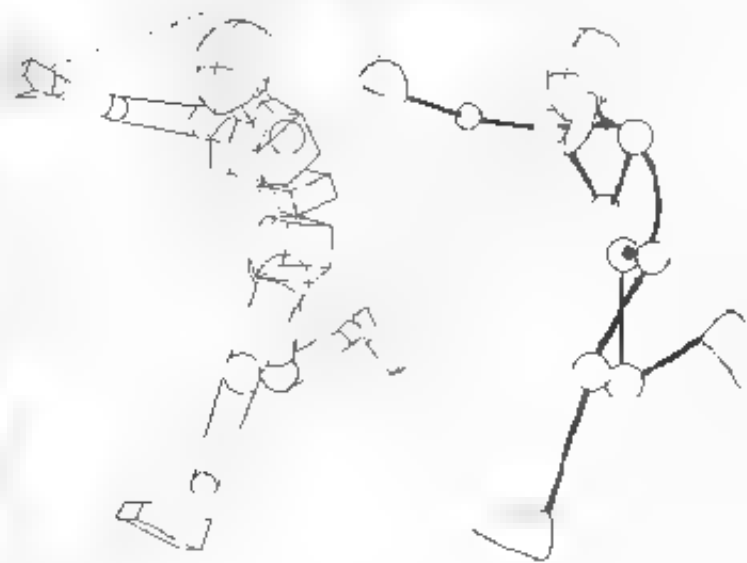
↑ 肩、脖子  
↑ 手、胳膊  
↑ 表现紧张、惊讶  
↑ 身体有向前低

↑ 表现紧张、惊讶  
↑ 身体有向前低

↑ 表现紧张、惊讶  
↑ 身体有向前低

↑ 表现紧张、惊讶  
↑ 身体有向前低

↑ 表现紧张、惊讶  
↑ 身体有向前低



# 走路的各种动作

穿上夹克时

边走边做事的样子——像这样的动作  
与体会随之改变 素描



！ 每穿上夹克  
时身体前

手一起 两个手肘也  
着个起 突然提起一  
利感觉

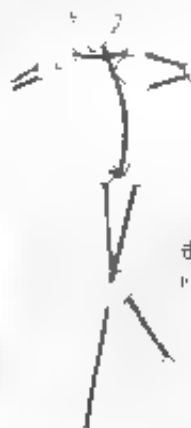
表现对车的感  
感 衣服若有风

在7 一起就感觉  
都广的的 线

将肩的 步  
！ 感觉 这样



走 步不 西  
走米就不行了



步 步 步 步 步  
！ ！ ！ ！ ！



上半身向前倾斜  
重心前移

重心前移  
重心前移

重心前移  
重心前移

重心前移  
重心前移

重心前移  
重心前移

重心前移  
重心前移

重心前移  
重心前移

重心前移  
重心前移

重心前移  
重心前移

重心前移  
重心前移

# 走路的各种动作

迟到了

意识集中一点 拼命地走  
 头平 气平 为了快点到



背书包时 身体重心  
 在地 重量左右转移  
 重心左右移动

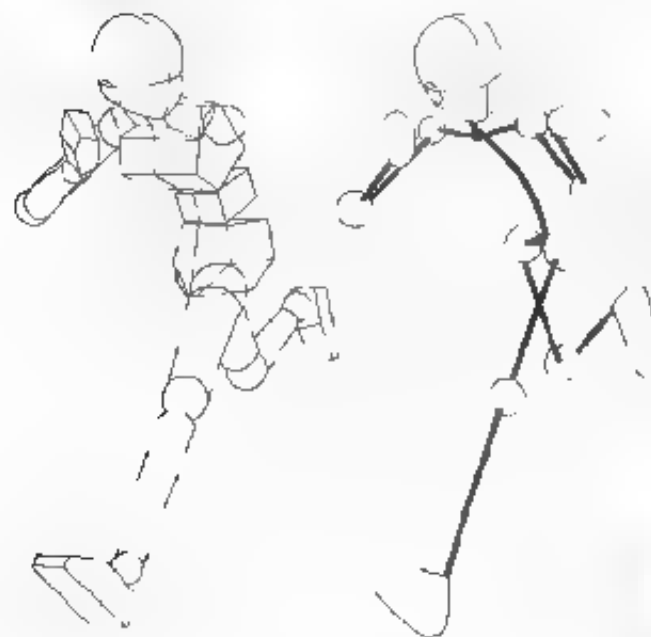
裙子后部的  
 也要仔细

裙子后部的  
 也要仔细

裙子后部的  
 也要仔细

裙子后部的  
 也要仔细

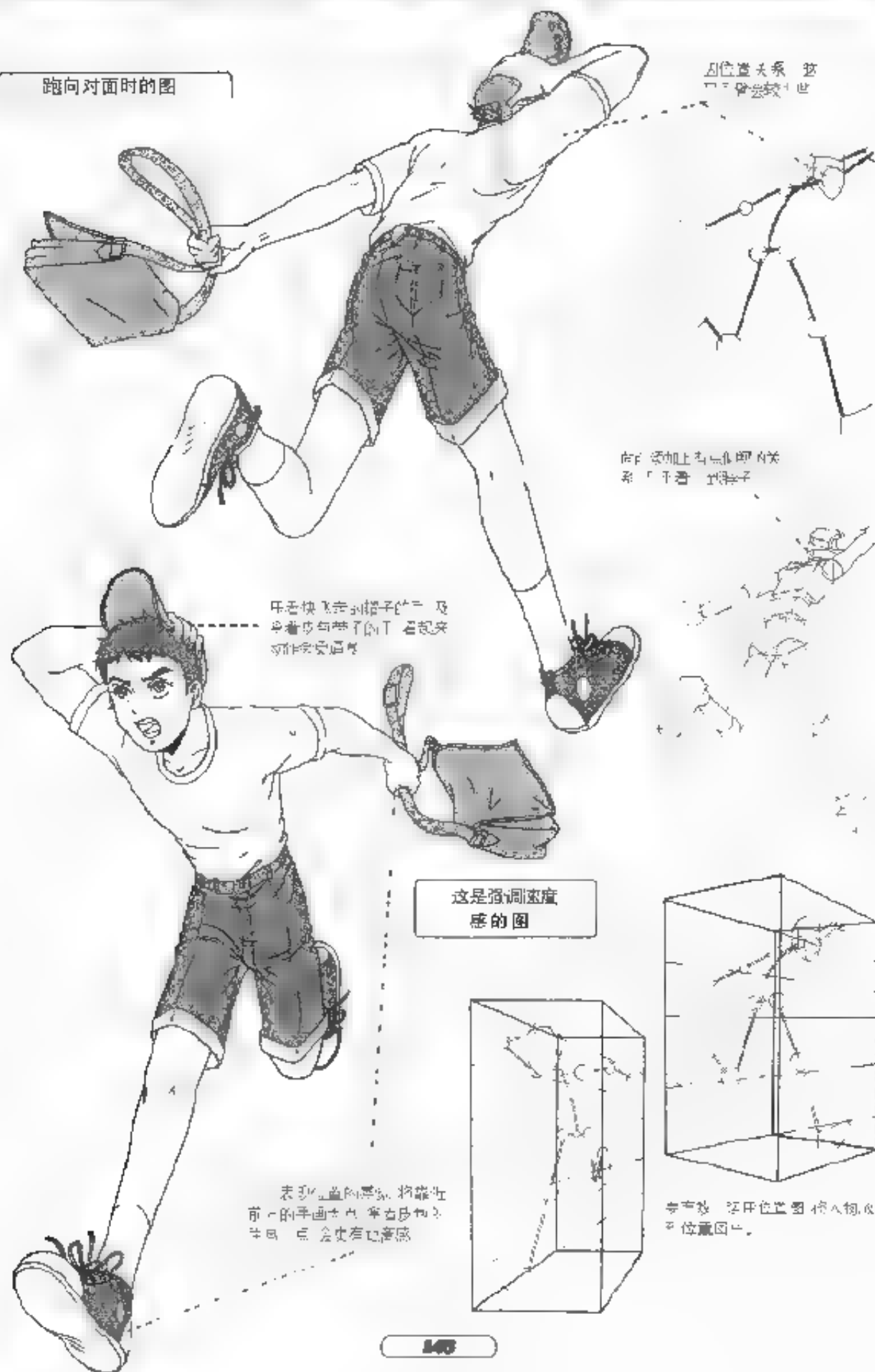
裙子后部的  
 也要仔细



裙子后部的  
 也要仔细



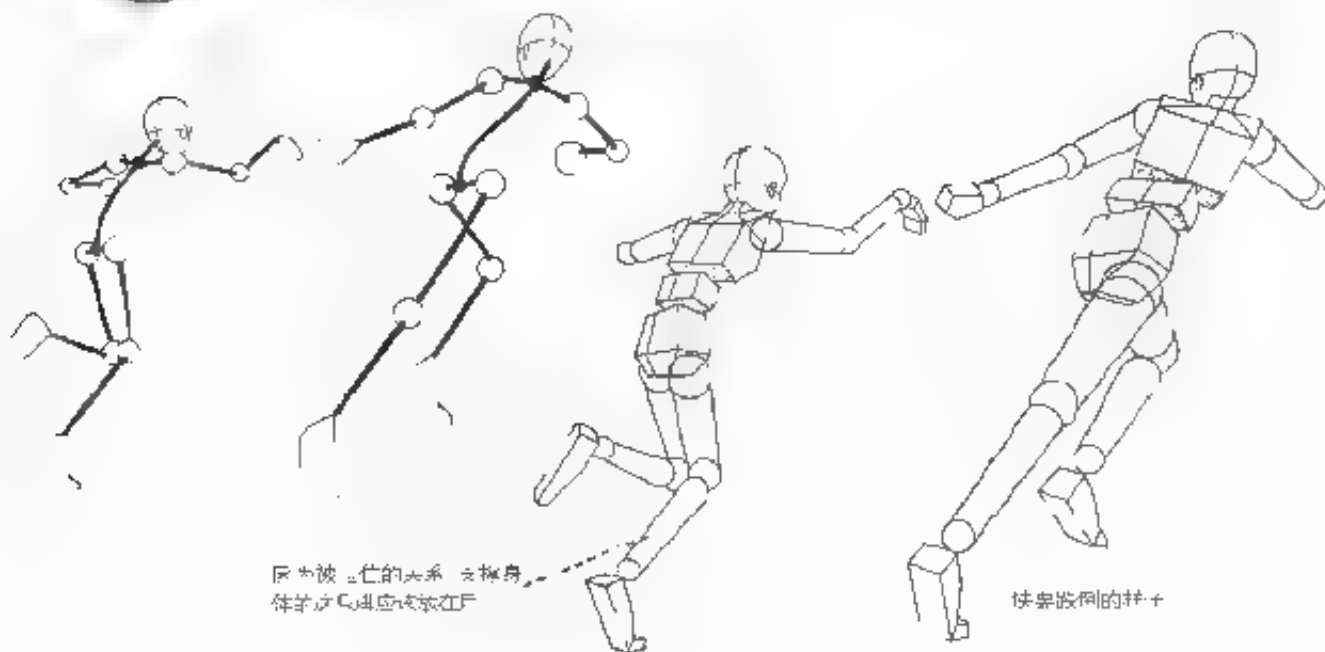
跑向对面时的图





## 走路的各种动作

同样都是跑步，图中已使用不同的重心位置，表现出不同的感觉，用笔描一下，体会。



# 走路的各种动作

带着武器走时

训练有素的+ 用最快速+ 最省力地  
作前



身体及脚下+ 可控制。

新装往+ 同看+ 意也  
对+ 有+ 中物

可自+ 的+ 经+ 费+ 去+ 理  
身+ 本+ 除+ 损+ 灭

防+  
且+ 放+ 在+ 扣+ 扳  
机+ 的+ 地+ 方



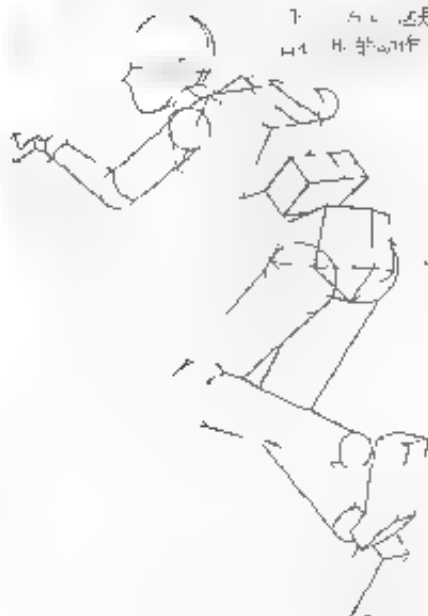
两+ 膝+ 益+ 合+ 併+。

整+ 身+ 体+ 心+ 意+ 均+ 部  
也+ 等+ 心+ 压+ 紧

松+ 手+ 是+ 最+ 好+ 的+ 选+ 择



眼+ 睛+ 地+ 身+ 本+ 部+ 呼+ 吸  
下+ 身+ 心+ 意+ 均+ 部  
心+ 意+ 均+ 部+ 呼+ 吸



要+ 多+ 收+ 松



## 走路的各种动作



和枪没有同一个方向，这能表现出目标集中精神的感觉。



右手握枪一握到  
左手肘部  
+ 枪托部。

和枪一样的姿势  
分两边走起，特别是  
轻快的脚步更清楚点。

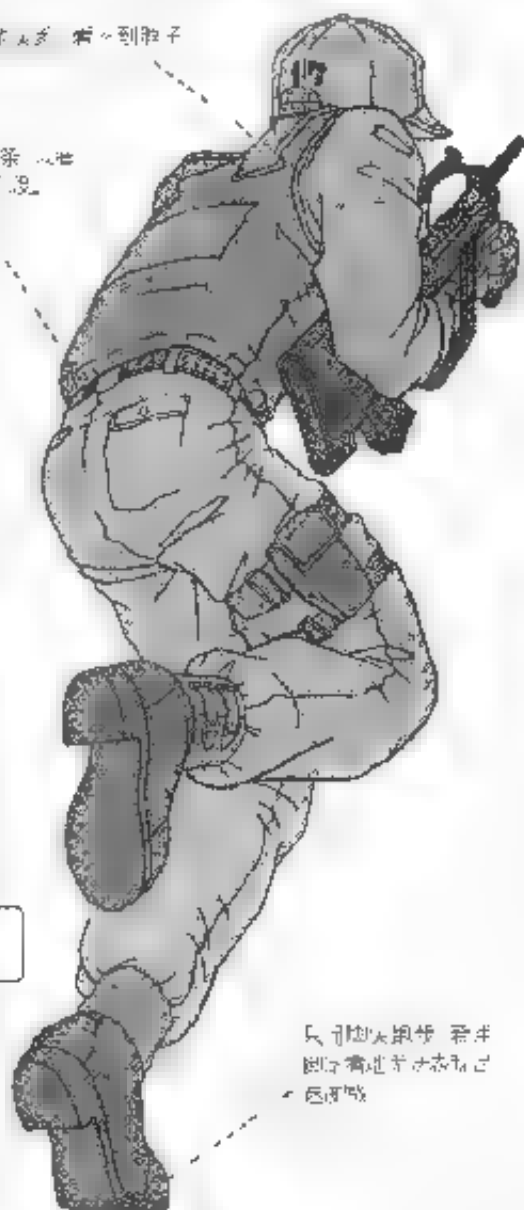


在战争中使用  
的突击画面。

大枪的，大枪，枪~到肚子

枪~到肚子，大枪，枪~到肚子

枪~到肚子，大枪，枪~到肚子  
表现出战斗中非常  
紧张的感觉。



大枪的，大枪，枪~到肚子  
表现出战斗中非常  
紧张的感觉。

# 年轻专家的建议

本间 タイスケ

1979年3月4日生于东京



# 第4章

## 纸上实际作业



Chapter

# 4

## 范例一

第一眼看到图中是站立的少女，有点点偏差，文字就是看起人，对立的白，但在色彩的对比上，并不明显。

大，没带帽，白，白

从图中可以看出，少女的头发有点偏白，但色彩并不明显。

为了取得整体的平衡感，加上少女的头发，颜色不深。

因看不到少女的头发，所以少女的头发，颜色不深。



少女的头发，颜色不深。

不要画，没意思的线条

少女的头发，颜色不深。

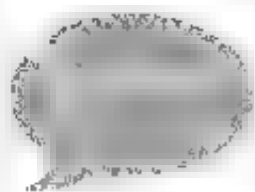
少女的头发，颜色不深。

修改前

修改后

有起脚，让人物的姿势

从图中可以看出，少女的头发有点偏白，但色彩并不明显。

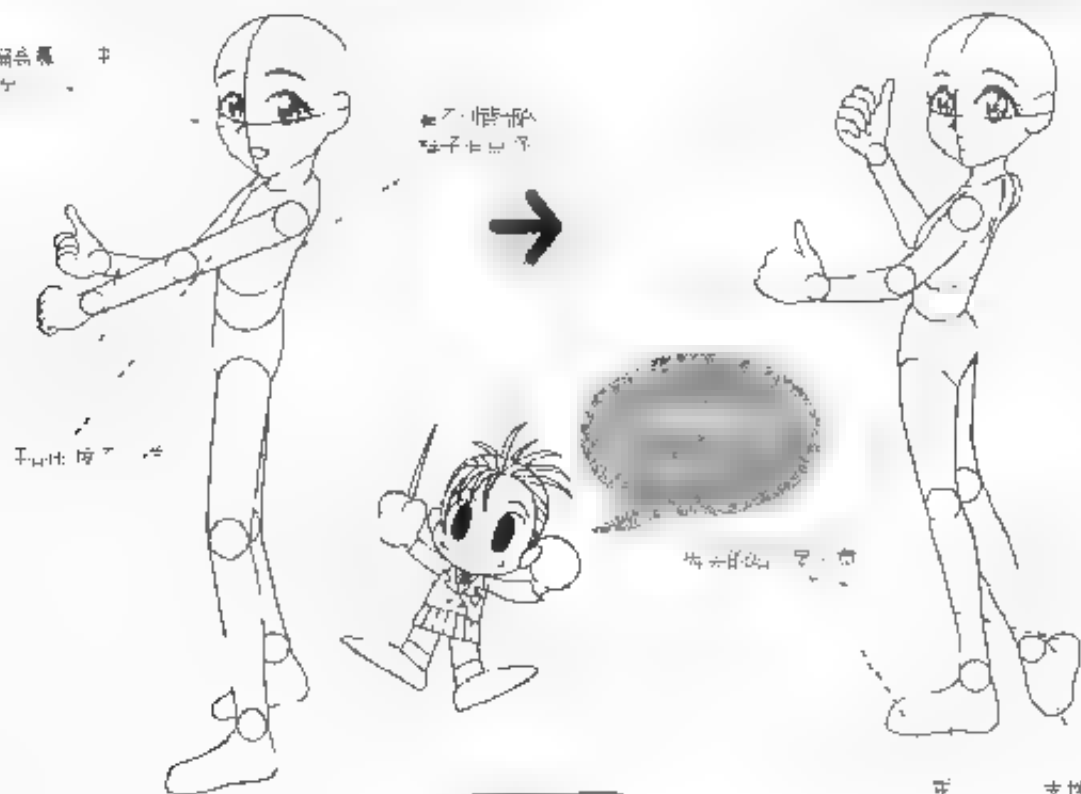


## 范例二

版式：文字+图——这里不但可以体现作者的世界观，但可惜不是从读者的角度，所以不能将衣服「穿」在角色上，只能放在「手」上，白白浪费空间。



这个角色有点怪了，当观众看到这个角色时，会觉得有点奇怪。



### 范例三

除面部外, 素描要很有真实感, 但身材的刻画, 不宜过分强调, 画的地方, 首先要有兴趣, 人物动态与姿态, 多由画面较好。

线条可以再细一点会更好



左手有点怪怪乎

上肢, 配  
件感觉不错

平时是不可能会画出  
这样的姿势, 样子  
有点奇怪

宝剑与身体=十  
之五, 看起来不  
协调, 会干



将脚站正一点, 有更理  
好, 感觉

修改前

修改后

左右两边, 不太平衡

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

6

7



原的漫画素描  
如图七头身

### 范例四

绘制地形图时,应本着详略得当、整区的概念,细部不突出,比例适当,内容不致矛盾,而于次要内容,下笔轻描淡写,使全图就其美无憾。

考不面，于会很怪  
考不面，于会很怪  
考不面，于会很怪  
考不面，于会很怪

胎 后面的胎位的人，离住“  
但这样看起来，似乎对

〔圖記〕

[illegible]

将苦画大后 平衡  
或空由解

像这样的人物，在历史上  
是很少见的。

修改前

修改后



# 参观职业工作室 Q&A

## 工作室

这个单元是专门为将来想成为职业绘图家的人所准备的。用直接回答问题的方式让你了解身为职业绘图者对作品的严谨及面对完美作品时的兴奋心情。而且具体呈现出职业绘图者的生活方式及成功的要诀。这些都可作为你的参考。

这一次请到在曾做出《美少女风暴》及《乌鲁星人》工作室中担任制作部执行者的青木先生来为我们回答问题。

## 职业绘图者的目标

**Q** 老师您创办了一间专业学校。请问在学校里学的东西重要吗？

**A** 这是实力问题。以前的专业人士都是进入工作室后，才开始修习作画。比如，技术会越来越精进，但现在的东西约有人气，或者若是请业外的技术人员来做，想要从工作中积累经验，似乎不太可能了。所以，以前流传的“工作一旦做起来就能熬出头”的话已经不符合现今的状况了。

所以现在的动画家一进入工作室，便从原画开始作起。要是没有这样的实力，就很容易被淘汰。现在的电脑相当发达，但相关绘图设计学电脑这样的路程相当漫长，所以若能在学校中就加强自己的实力是必要的。

**Q** 现在的学生大约有几千人？年龄大约是多少左右的人？

**A** 今年大约有7~8人，都是男性。其中一人是从专科学校出来的，同时他们也是新人。

因为人数少，有图像导览的补习班，我们采用一对一的教学方式。在上课之前，先请他们准备画米歇尔·梅摩画的那些图，然后各个老师再指出学生的缺点。学生多就难以应付了。

但这里没有年龄限制。最年轻的14岁，最大的22岁。实力与年龄没有直接的关系。

**Q** 听说你们是用一种“彻底记住人体骨骼”的模式教学。那么只用Live Wire及STRADA的3D软件是不是不够呢？

**A** 对，没错。即使有再多的3D软件，若不将人体的身体骨骼弄清楚也早没有用自。不是人体的骨骼，要你掌握住东西的形状也是基本的工作。

所以我们会让学生从早到晚反复地，将生与死都看到的人事物都将它画成素描。经过观察所产生动作，此外，不会叫他作一个题目做学生的练习。大概早上9点开始到晚上7点，休息时间以外，这里一直拿著铅笔作画。

**Q** 表现好的学生有什么不同吗？

**A** 我们学校中最出色的学生是从14岁才开始制作卡通作品的。现在能画出完美的人物结构，而且只要努力，就能达到像他那样的成绩。

除此之外，还有个人的经验。绘图有感性的部分，在看书、看风景、看漫画时会有感性的部分，所以理所当然，绘图、上色、制作人物的人也会有感性的部分。若不注意这方面的话，很快就会被业界所淘汰。有时会对别人的作品中发现自己常出现的缺点，特别是独立学习的人会有经常出现的缺点。这时要试着用



世界观的观点来做画，观察他人的作品，想想自己的缺点，这是不可避免的工作。当然，能学习到多少，这就要看个人观察的工夫了。在学校学习到基本的绘图后，进入社会后继续观摩多方的作品，我想这是身为现代的创造家们都必须要作的功课。

**Q：**那有没有“非看不可”的作品呢？

**A：**没有这回事，各种作品都有可看性，不管它是好是坏（笑）。试着观察各种作品是最重要的。若只看杰出的作品，一下子对自己的要求太高，很容易失败的。

**Q：**在学校中教电脑绘图吗？

**A：**没有，因为学习的电脑及软件不一定与将来工作的电脑软件一样。我们学校的软件是在美国制作然后在台湾改造的。只有我们在使用，只有进入我们学校的学生才学得到。但是从这个月开始教学。

关于现在的卡通业界。

**Q：**将来的3D卡通会超越2D吗？

**A：**3D的卡通制作固然很不错，是不是能超越2D，这还是要看消费者本身的需求。但不可否认的是，3D的卡通制作有渐多的现象，虽然企划有增加的状况，但是不是受欢迎还是要看消费者是否能接受。

现在的卡通还不能说全部都是用3D做成的，只有一部分使用或是以3D为背景的作品比较多。像前一阵子的《GTO》及《南海奇星》都是使用这种方式。虽然一单位需要十次的剪接，但在公司中3D的消费并没有那么高，所以会有渐多的现象。

**Q：**现在的读者所选择的机会越来越多，像CS放送、网络电视、及OVA等等，那请问一下贵公司的特色是什么，如何在竞争激烈的情况下占有一席之地呢？

**A：**之前做了许多像《尼鲁思的不可思议之

旅》之类的作品，但现在若没有原作（漫画）的话，似乎就没有办法进行企划的部分。《魔法公主》就是一个最好的例子。而现在只以卡通制作维持的公司也实在很少见，但毕竟出资的老板是老大，一切要看他们的喜好。一般而言，先以漫画受欢迎会比较没有风险。所以我想我们公司的特色就在于能保留原作，持续发挥。

**Q：**《多变的橘色道路》《乌鲁星人》及《酷里依妈咪》等等都是以女孩子为主的作品，请问一下什么才叫做“可爱的女孩”？

**A：**大概就是眼睛大，脸小，腿长吧（笑）。其实可爱与否是要看个人的喜好，但我们在绘制的过程中都会参考从生活中得到的经验及感受。绘图时都会想着平时看到的一些可爱的女孩。那到底画得“可爱”就一定能卖得好吗？那可不一定。因为当初在发行《不可思议游戏》时，就有点担心会卖得不好，没想到这么受欢迎。现在的市场也偏向这一类的产品，所以这没有一定的答案，一切要看当时的市场状况而定。

**Q：**啦姆（《乌鲁星人》的主角）及《美少女风暴》中的主角都相当受欢迎，你认为她们受欢迎的原因是什么呢？

**A：**其实我也想知道她们为何受欢迎。现在的女主角年龄大约都在小学到中学这一阶段，是有点下降的趋势。《卡片投手樱》也都是小学生，平时我们还是有些新的尝试。我想这也是我们的特色之一。我们要做到让所有的读者都能满意，而不是做出只有自己喜欢的作品。

**Q：**以儿童为主的《霸霸啦啦》及《红豆公主》等等与一般美少女系列不同，请问它们的特色是什么？

**A：**卡通原本就是要画给小孩子看的，但现在看卡通的大人越来越多，从前的小孩在外面玩

回来后，就打开电视看，现在的小孩看电视，好像都是由父母亲选择过后才能观看，所以卡通的制作方式也会较倾向大人想选择的类型。因为在学校或幼稚园中听到其他的家长在谈论有趣的卡通，就强迫自己的小孩也要跟着看，所以现在的卡通制作对象已经不是针对小孩子而是大人了。

**Q：**你认为故事情节多的游戏如何？

**A：**我们公司是电视为主，游戏方面是余力才会去做的，所以以我们的立场实在不好说些什么批评的话，但以《皮卡丘》为例，原本是受欢迎的游戏，之后才转型成卡通，我想之后这样类型的作品应该会越来越多。

**Q：**有没有让小孩子自己设计人物角色的机会呢？

**A：**在卡通业界中，没有所谓的“设计人物角色”的职务，这些都包括在绘图的工作中，比较相关的工作大概是“设计”的职务吧！我们公司会举行实力比赛，不管职员入行的时间长短，不管是什么职务都能参加这项竞赛，为了避免比赛不公，公司的所有人员都会参加这个比赛，参与动画的人员入行一年，若想要参加这项竞赛也是可以的，若表现良好便可任用，由策划中的强手及制作人精选出好的作品后再拿到策划会议中作决策，这么一来，每个人的机会都是平等的。

**Q：**现在在做人物绘画的有几个人？

**A：**在我们公司是五个人，在监督方面是动画监督有四人，检视方面有六人，原画监督有三人，做画监督有五人左右，所以原画工作人员约有十五到三十人左右，但还是要依工作的大小而定。

**Q：**请问一下入行的最低等的工作是什么？

**A：**画线（笑）。

**Q：**请问最年轻的工作人员几岁，而薪水大约是多少？

**A：**最年轻的是20岁，还在绘图的阶段，一开始的五个月是见习期间，薪资较低，交通费也包括在内，这样似乎不太够，但一过见习期就会调薪，现今有名的绘图家也都是这样熬过来的，所以要做这行要先经过这段日子的，我一开始入行时收入较少，要不是自己真的喜欢，大概没办法撑下去，当时辞职的人也很多，之后若能画到按一张图的价格计算，那程度已经很不错了。

**Q：**在采用人员方面，除了设计的能力以外，还有什么要素是非具备不可的？

**A：**与人们的沟通技巧（笑）及要有精神，不懂的地方想要问其他人时，这时就派得上用场，一开始作画时一定会遇到不懂的地方，这时就得求助于他人，若不去求人想闭门造车，通常都会花上大量的时间。

所以入这行，第一一定要有良好的的人际关系，并且吸收力强，这样才能有好的表现，相反地，将自己封闭住，不去问别人，这样一定无法很快地进入情况。

**Q：**所谓的任用考试都是考些什么？

**A：**我们公司的任用考试只有面试，请面试者带自己的作品来，要是带得太少就很危险了，相反地，带了太多失败的作品也是不可能被录取的，（笑）但我们不会叫面试者现场作画，通常会在见习的期间好好观察个人的实力。

**Q：**对工作人员的第一个期望是什么？

**A：**希望个人能和公司一样全力以赴地工作，不可能叫所有的工作人员放弃生活为了公司打拼，我自己也认为没有必要为了公司而失去自己的生活，但希望公司与工作人员能够一起成长进步。

一般的人员到了一个程度后，便会想要换个环境挑战，这是常见的情形，当他们经过一段日

子。从别的公司回来后，我也觉得他们成长了许多。

**Q：**请介绍一下工作人员一天大致的工作？

**A：**基本上是从早上10点到晚上六点。但多半都还是要加班。到了假日，想休假的人可以休假。但我们会斟酌给予没休假的人一些奖赏。只要不影响到预算即可。

**Q：**最后有没有想对本书的读者建议的话？

**A：**绘图，似乎是不太好赚钱的行业，但如果你真的有兴趣，且有实力，赚的钱还是会比一般的上班族要高许多。一开始是不太好熬，但绝对不要在这时放弃。不是说一定要到东京才能赚到钱，若实力够，在别的地方一样能赚钱。你有多喜欢绘图，你就能跃升多高。人际关系也是很重要的。良好的人际关系也是你拓展事业的一大助力。请喜欢绘图的各位，不要轻易放弃，继续努力下去。

#### 主要作品

丽丽的天才笨鹅。  
旋转城市花轮君/GTD。  
霸霸帕帕环游世界。  
小巨人MICROMAN/怀念的回忆。  
不可思议游戏/平成天才笨鹅/红豆公主/  
尼鲁斯不可思议之旅。  
魔法公主酷里咪咪咪。  
魔法公主凡斯拉拉。  
魔法公主魔法咪咪。  
魔法公主贝鲁塞。  
魔法公主帕斯特鲁由美/诸章鱼曼特曼。  
变成天使/力石。  
南海奇兵/好小子/新。男树/烈火之焰。  
CLAMP学员侦探社/嗜帕露露/站八云。  
初人类/NKKU一忍空。  
超幸运男/婴儿与我。  
绿色的小提琴/KEYT-EVE TALKI。  
幽游白书/我是喜角/这边那边。  
圆融的丈夫/平成天才笨鹅/姻亲新路。  
了解大蛇/认真的心/灿烂吧！哥哥。  
希松君/多变的橘色道路。

(京)新登字083号

本书简体中文版由日本 Graphic 社授权中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人均不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部。

Copyright © 1990 by TADASHI OZAWA

Chinese translation rights arranged with GRAPHIC-SHA PUBLISHING Co., Ltd.

through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo

版权贸易合同登记号:01-2001-0541

### 图书在版编目(CIP)数据

卡通漫画技法·动态篇 / 日本 Graphic 出版社编. — 北京: 中国青年出版社, 2001

ISBN 7-5006-4577-5

I. 卡... II. 日... III. 动画—技法(美术) IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 065871 号

策 划: 胡守文

王修文

郭 光

责任编辑: 郭 光

夏 希

责任校对: 肖新民

书 名:《卡通漫画技法/动态篇》

编 者: 尾泽直志

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 山东新华印刷厂德州厂

开 本: 787 × 1092 1/16

版 次: 2001 年 10 月北京第 1 版

印 次: 2002 年 3 月第 2 次印刷

印 数: 6001—12000

书 号: 7-5006-4577-5/J · 464

定 价: 29.00 元